Das

# neue Königliche
# L'HOMBRE,

auch wie

**Quadrille, Cinquille, Piquet, Reverſy, Triſott, Taroc, Whiſt, Boſton, etc.**

nach jetziger Art zu ſpielen:
wobey nebſt noch andern Kartenſpielen
das

**Billard- Pielkentafel- Schach- und Ball-Spiel,**

wie auch das

**Verkehren im Bret, Trictrac und Toccategli.**

ſamt denen Wörtern, deren man ſich bey dieſen verſchiedenen Spielen bedienet, deutlich beſchrieben und erkläret werden.

---

Neu verbeſſerte und vermehrte Auflage.

---

Hamburg,
in der Heroldſchen Buchhandlung 1783.

# Inhalt.

## Das l'Hombrespiel.

### Das I. Capitel.

# Das l'Hombrespiel.

## Das I. Kapitel.

### Ausführliche Anleitung zum l'Hombrespiel unter drey Personen, mit den Verbesserungen und Zusätzen der Franzosen und anderer Nationen.

Das l'Hombrespiel schreibt sich ursprünglich aus Spanien her, doch hat man es in Frankreich und anderwärts, durch Zusätze und Veränderungen, für den Geschmack anderer Nationen noch angenehmer zu machen gesuchet.

Das Wort Hombre bedeutet im Spanischen einen Menschen. Zu dem Spiele an sich selbst können zwey, drey, vier, oder wohl gar fünf

Reihe, weil sie allemal Trumpf sind, wie her- nach gesagt werden soll.

In den beyden rothen Farben Cœur und Carreau *) aber ist die Ordnung: König, Da- me, Bube, Aß, Zwey, Drey, Viere, Fünfe, Sechs und Sieben.

Im ganzen genommen zählet man also 10 rothe und nur 9 schwarze Karten, wenn eine Far- be nicht Trumpf ist.

## III. Die Ordnung derselben, wenn ihre Farbe Trumpf ist.

Diese verhält sich folgendergestalt: Erstlich sind die beyden schwarzen Aß allezeit Trumpf; Pi- que-Aß ist nemlich beständig der erste, Treffle- Aß aber der dritte Trumpf.

Dieses Pique-Aß heißt Spadilje, und das Treffle-Aß führet den Namen Basta.

Der zweyte Trumpf, welcher Manilje heißt, ist die niedrigste Karte, nemlich: im Schwarzen die Zwey; in Rothen die Sieben, und die- se drey Ersten werden vorzüglich Matador (deutsch: Mörder) genannt.

Der vierte Trumpf ist in Schwarzen der Kö- nig, und in Rothen das Aß, welches alsdann Ponto heißt.



*) Cœur heißt auf deutsch Herzen, und Carreau Kanten.

Die übrigen Karten behalten ihre natürliche Ordnung, und sind also in Schwarzen nur eilf, in Rothen aber zwölf Trümpfe.

## IV. Wie Trumpf (franz. Atout, deutsch: zu allem) gewählet wird.

Solches geschiehet im l'Hombrespiel nicht durch das Auswählen oder Umwenden eines Blattes; sondern wenn die Karten gehörig gegeben worden sind, wovon weiter unten Nachricht folget, so besieht ein jeder, was er hat, und redet, wenn ihn die Reihe trifft.

Gesetzt, ihr wäret der erste, und hättet z. E. Spadilje, Pique-Zwey, Basta, Pique Sieben und Drey, nebst vier andern Karten von verschiedenen Farben; so erhellet aus vorherbeschriebener Ordnung der Karten, wenn sie Trümpfe sind, daß ihr drey Matadors, die Sieben und Drey habet, welches ein schönes Spiel giebt. Darauf fraget ihr: Ob es erlaubet sey? das ist: Ob ihr eine gewisse Farbe zu Trumpf wählen und ernennen dürfet, worinnen ihr spielen wolltet? Antworten nun die andern mit Ja, oder sagen: Ich passe; so werdet ihr l'Hombre und sprechet: Ich spiele auf Pique, und werfet die Kartenblätter weg, die ihr nicht behalten wollet, wie wir hernach lehren werden. Nunmehro ist also Pique zum Trumpf ernennt. Was aber solchergestalt von euch, als dem ersten, der vor der Hand sitzt, gesaget worden ist, solches kommt auch

den beyden übrigen nach der Reihe zu, wenn die Vorsitzenden nicht spielen können, sondern passen.

Es muß aber die Wahl und Ernennung des Trumpfes zuvor geschehen, ehe man frische Kartenblätter (statt der weggeworfenen) genommen und besehen hat. Denn wenn einer vor der Hand sitzt, und besieht seine neuerhaltenen Kartenblätter, oder kehret sie wenigstens nach seinen Augen zu, ehe er eine Farbe zum Trumpf ernannt hat: so sind die beyden andern Spieler berechtigt, an seiner statt eine Farbe zum Trumpfe zu ernennen, die ihnen gefällt; und ist jener alsdenn gehalten, dasjenige für Trumpf zu erkennen, was am ersten genennet worden ist, wenn er gleich kein Blatt davon hat. Geschieht es, daß die beyden Gegenspieler zugleich zwo verschiedene Farben zum Trumpfe ernennen, so gilt diejenige, welche der aufgerufen hat, der dem l'Hombre zur rechten Hand sitzt. Letzterem ist aber auch nunmehro erlaubet, aus seinen weggeworfenen Kartenblättern diejenigen wieder zurück zu nehmen, die von der zum Trumpfe ernennten Farbe sind; jedoch muß er die neubekommenen Kartenblätter noch nicht unter die, welche er bereits gehabt hat, vermischet haben, denn sonst kann er nicht zum andernmale wegwerfen, sondern muß mit den Karten, welche er anfangs genommen gehabt, spielen.

Wenn der l'Hombre seine neuen Kartenblätter schon besehen hat, und sich erinnert, daß er den Trumpf noch nicht genennet habe, jedoch sol-

chen sogleich und noch eher, als einer von den beyden andern Mitspielern, ernennt, so hat es nichts zu bedeuten, und man kann ihn nim zu keinem andern Trumpfe zwingen. Verredet er sich aber, und nennet eine Farbe statt der andern, so muß es bey der genannten Farbe sein Bewenden haben, und darf er sein Wort nicht zurück ziehen; nur ist ihm solchenfalls zugelassen, die vorigen weggeworfenen Kartenblätter wieder zu nehmen. Hätte er auch sans prendre oder Solo (deutsch: ohne zu nehmen, oder allein) spielen wollen: so muß es dennoch bey der falschgenannten Farbe bleiben.

## V. Von den Matadors und ihren besondern Vorzügen.

Eigentlich giebt es deren nur drey, nemlich: Spadilje, Manilje und Basta. Es werden aber auch die Trümpfe, welche in ordentlicher Reihe nach den jeztgenannten drey höchsten unmittelbar folgen, ebenfalls Matadors genennt, und kann einer also bis auf 9 Matadors erlangen, da er alsdenn doppelt gewinnt.

Das erste Vorrecht der eigentlichen Matadors ist, daß sie von keinem geringern Trumpfe weder bezwungen noch ausgefordert werden können.

Doch, ob nun gleich kein geringerer Trumpf einen Matador zwingen kann: so zwingt doch der höhere Matador den niedrigern; es versteht sich,

sich, daß der höhere Matador von dem Ausspieler ist gespielt worden.

Ein anderes Vorrecht der Matadors ist, daß sie bezahlt werden; sollen sie aber bezahlet werden: so müssen wenigstens die drey höchsten sich in desjenigen Hand befinden, der l'Hombre ist, sonst werden sie nicht bezahlt. Einfach werden die Matadors genennt, wenn man nur die drey obersten allein hat; hat man mehrere, so zeigt man sie überhaupt nach der Zahl an.

Gewinnt der l'Hombre mit den Matadors, so läßt er sie sich bezahlen; verliert er aber, so bezahlet er sie den andern.

## VI. Von einigen Einrichtungen, welche gleich beym Anfange oder Niedersetzen zum Spiele getroffen werden müssen.

Wenn nicht um baares Geld gespielet wird, so müssen die Spieler anfangs eine gleiche Anzahl Marken (in Spanien Dantes genannt) bekommen.

Nächst diesem looset man um den Sitz, und leget zu dem Ende an den dreyen Orten, wo die Marken liegen, drey Karten verschiedener Farben offenbar hin, läßt hernach die drey Spieler aus dreyen andern von eben denselbigen Farben jeden eine verdeckt ausziehen, da sich dann jeder dahin setzet, wo ihn die Farbe seines gezogenen Blattes hinweiset.

Wenn nun jeder seine Stelle eingenommen hat, so wird ein Spiel einzeln an die Spieler gegeben, wer die Spadilje bekömmt, muß geben.

Spielen zween Herren und ein Frauenzimmer mit einander: so wird gemeiniglich dem Frauenzimmer zuerst die Ehre der sogenannten Vorhand erwiesen. Kömmt aber ein Herr mit zweyen Frauenzimmern zum Spielen: so lassen ihm diese die Vorhand, und geben ihm die ersten Karten.

## VI. Wie man die Karten geben soll.

Ehe die Kartenblätter herumgegeben werden, so machet gemeiniglich derjenige, welcher die Karten zu geben hat, den Satz mit 4 Marken, mischet oder melirt die Karten, und läßt sie von dem, der ihm zur linken Hand sitzet, abheben, (franz. couper) alsdann giebt er dem, welcher ihm zur rechten Hand sitzet, drey Blätter auf einmal, und so auch den übrigen, bis ein jeder Neune bekommen hat.

Der Ueberrest (oder Talon) des Kartenspieles muß 13 Blätter enthalten, und wird von dem, welcher die Karten gegeben hat, zu mehrerer Richtigkeit, vor der Hinlegung auf den Tisch, durchgezählet.

Wenn zwo Kartenspiele vorhanden sind, so meliret oder mischet der, welcher abgehoben hat, das Spiel, womit vorhero gespielt worden ist, und leget es dem, welcher die Vorhand hat, und also das nächstemal geben muß, unaufgedeckt

oder

oder nur dergestalt zur rechten, daß nur das oberste Blatt offen ist.

Befindet sich nun, daß der, welcher vor der Hand sitzt, gute Karten zu einem Spiele hat, so fragt er die andern: Ist es erlaubt? Haben die andern, welche nach ihm folgen, keine solche Karten, daß sie sans prendre (ohne zu nehmen) spielen können, so sprechen sie: ich passe.

Darauf wirft der, welcher spielen will, seine schlechten Kartenblätter weg, nimmt die noch unausgetheilten Karten, leget seine weggeworfenen zum Rechten dessen, der das zweyte Spiel gemischet hat, nennet die Farbe, darauf er spielen will, giebt sich so viel Kartenblätter, als er weggeworfen hat, und leget den Ueberrest mitten auf den Tisch. Derjenige, der auf ihn in der Ordnung folget, nimmt darauf von solchen so viel, als er für dienlich erachtet, nachdem er vorher eine gleiche Anzahl Blätter weggeworfen hat. Sind noch einige Blätter im Talon übrig; so nimmt sie der folgende, der dem l'Hombre zur linken Hand sitzt, vollends, oder so viel, als ihm davon beliebt, nachdem er ebenfalls vorher so viele weggeschmissen hat. Bleiben noch einige übrig, so werden solche auf die übrigen weggeworfenen Karten geleget.

Liegt im Geben etwan ein Blatt umgekehret: so hindert solches nichts, es wäre denn ein schwarzes Aß, in welchem Fall von neuem gegeben werden muß. Wirft aber derjenige, welcher giebt, die Karte im Geben auf: so steht es bey dem,

der sie empfängt, ob er sie behalten will oder nicht.

Finden sich im Geben mehr umgekehrte Karten, als eine, so muß von neuem gegeben werden. Ist hingegen in den überbliebenen unausgetheilten Karten nur eine einzige umgekehrte vorhanden, sie sey so gering sie wolle, wenn auch gleich der l'Hombre sans prendre spielte, so gilt doch alles nichts, und muß wieder umgegeben werden.

Hat der, welcher giebt, einem andern, oder sich selbst 10 Karten gegeben, so kann er nicht spielen; aber die beyden andern können solches wohl thun, wenn sie vorher ansagen, daß sie 10 Karten bekommen haben, da sie denn eine mehr weglegen müssen; denn wenn sie nach genommenen neuen Karten 10 hätten, müßten sie Bête, das ist so viel als der Einsatz ist setzen; imgleichen, wenn sie fragen, ob zu spielen erlaubet sey, und haben nicht vorher angedeutet, daß ihnen 10 Karten zugefallen sind.

Mit dem aber, der mit 10 Karten passet, wird es verschiedentlich gehalten; an einigen Orten setzet er deswegen nichts, an andern aber Bête.

Was gesagt worden, wenn einer 10 Karten hat, solches muß auch von dem verstanden werden, der nur acht bekommen hat; denn die Strafe ist gleich groß, sowol wenn zu wenig Blätter, als wenn zu viele vorhanden sind. Sollte aber jemand 11 oder mehr Karten, oder nur 7

und

und noch weniger bekommen haben, so gilt das Spiel gar nicht, und muß von neuem wieder gegeben werden.

Wenn der Geber, nachdem er ausgetheilet, eine Karte aus Unachtsamkeit oder sonst umkehret: so kann er nicht spielen, den andern beyden aber ist solches unverwehret. Wirft aber einer von den andern eines oder mehr Blätter von dem Talon auf: so setzet er Bête, und es schadet dem Spiele nichts.

Giebt jemand ausser seiner Ordnung, und die Karten sind richtig ausgetheilet, auch der Talon oder Ueberrest der Karten schon niedergelegt: so wird das Spiel völlig gespielet, als wenn dieser hätte geben müssen; jedoch denjenigen unbeschadet, der ausserdem die Vorhand gehabt haben würde. Merket man das Versehen noch im Geben: so gilt alles angeführte nicht, sondern der muß geben, dem es zukommt.

## VIII. Wie man sans prendre oder Solo spielet.

Sans prendre oder Solo spielen ist, wenn man nicht wegwirft und keine andere Kartenblätter kaufet. Will man solches thun; so muß man gute Karten genug haben, fünf Lesen oder Levées (Stiche) zu machen. Der Vortheil, welchen derjenige hat, der nicht nimmt, und

doch spielet, besteht darinnen, daß ihm jeder Spieler 4 bezahlt.

Es ist jedoch hiebey zu merken, daß man die Bezahlung sowol für sans prendre als für die Matadors fordern muß, ehe die Karten abgehoben worden; denn hernach hat man nicht nöthig, sie zu bezahlen.

Mit dem Satze aber hat es eine andere Bewandniß, und mögen solche gefordert werden, obgleich schon etliche Lesen im neuen Spiele gemacht worden sind.

Ist es der erste im Spiele, welcher sans prendre spielet, so ernennet derselbe die Farbe zum Trumpfe, und die andern werfen weg und nehmen frische Karten, wie oben erwähnet und weiter unten mit mehrern ausgeführet werden soll. Hat er nun ein gewisses Spiel, als z. E. fünf Matadors, so kann er sagen, ich spiele sans prendre, weiset darauf seine Karten auf, nachdem er vorhero den Trumpf genennet, und läßt sich bezahlen für sans prendre, cinq premiers (die 5 ersten) und 5 Matadors, welches 10 ausmacht: nemlich: Solo 4. 5 Matadors 5 und die Ersten 1.

Wenn nun ein solcher 5 Stiche machet, oder nur einen mehr, als derjenige von den beyden andern, der die meisten hat: so nimmt er alles, was auf dem Pot stehet, zu sich, und läßt sich von jedem 10 bezahlen.

Wenn

Wenn der erste am Spiel fraget, ob es erlaubt sey, und einer von den beyden andern sagt: sans prendre: so hat der erste den Vorzug sans prendre zu spielen. Erlauben ihm solches aber seine Karten nicht, so muß er sagen: ich passe.

Wenn einer von den Spielern, derjenige ausgenommen, der hinter der Hand sitzt, keine Karten hat, womit er sans prendre spielen kann, gleichwol aber seine Farbe nennet, ohne vorhero zu fragen, ob es erlaubt sey zu spielen, so ist er verbunden, sans prendre zu spielen.

## IX. Vom Wegwerfen der Karten.

Wenn der l'Hombre sans prendre spielet: so ist es nicht schwer mit dem Wegwerfen und Wiedernehmen der Karten, denn der erste kann 8 bis 9 nehmen: solches würde jedoch einfältig gehandelt seyn, wenn er keine gute Karten hätte, weil wenigstens 5 für denjenigen überbleiben sollten, der nach ihm wegwirft.

Wenn der l'Hombre nicht sans prendre spielet, soll derjenige, der nach ihm nimmt, niemals durchkaufen, es sey denn, daß er Ursache dazu, und etwa einen Matador, einige hohe Trümpfe, oder Könige habe.

Durchkaufen heißt man, wenn dem letzten Mann weniger, als 5 Karten übrig gelassen werden; geschieht es ohne Vernunft, so verdirbt man

man damit das Spiel, und zertheilet die Trümpfe, worüber der l'Hombre oft gewinnet.

Diesemnach soll der zweyte Mann im Spiele allezeit wohl überlegen, ob er mit den Trümpfen, die er in den fünf oder sechs zu nehmenden Kartenblättern zu hoffen Ursache hat, drey oder vier Lesen gewinnen könne; ist solches nicht zu vermuthen, so soll er dem dritten Mitspieler allemal fünf Karten übrig lassen.

Es ist wohl wahr, diese vier Lesen brauchen ihm eben nicht so gewiß zu seyn, als wenn er der l'Hombre selbst wäre; dieweil ihm der dritte Mann, wenn er seine Könige oder Damen gehen läßt, helfen, und des l'Hombre seine Trümpfe heraus zwingen kann. Uebrigens ist es auch nicht erlaubt, daß der dritte, ehe ihn die Reihe trifft, seine Karten wegwirft, und dadurch anzeiget, wie viel er etwan zu kaufen brauche. Bey scharfen Spielern machet solches sogar eine Bête.

Spielet der l'Hombre nicht sans prendre, so wirft er am ersten weg, und der, welcher zu seiner Rechten sitzt, nach ihm: spielet er aber sans prendre, so wirft er nichts weg, und der ihm zur Rechten sitzt, thut solches am ersten. Daher hat man beym Wegwerfen der Karten nicht darauf zu sehen, wer der erste oder letzte im Spiele sey, sondern wer dem l'Hombre zur rechten Hand sitze.

Der

Der l'Hombre muß insonderheit Achtung geben, welcher von seinen Gegnern die meisten Karten nimmt, und denselben hernach als seinen stärksten Feind ansehen; dem aber, der solches nicht thut, muß er zu zwey Stichen verhelfen, wenn er kein so festes Spiel hat, daß er fünf Stiche sicher machen kann.

Bleibt von dem Talon etwas übrig, so mag es derjenige besehen, der am letzten weggeworfen hat; er darf aber nichts davon aussuchen, sondern muß alles liegen lassen, wie es liegt. Hat er die übriggebliebenen Blätter angesehen, so steht solches den andern auch frey: thut es aber der letzte nicht, und einer von den andern erkühnte sich des Besehens, so muß derselbe Bête setzen. Ja, wenn schon eine Lese gemacht worden, so darf gar Niemand die liegen gebliebenen Blätter mehr ansehen.

Nähme einer von den Spielern, nachdem er weggeworfen, zu viel Karten, so setzet er deswegen keine Bête, wenn er sie nur nicht besehen hat; und darf er blos diejenigen Blätter wieder zurück legen, die er zu viel genommen hat. Sind diese mit seinen übrigen Karten aber schon vermischet: so zieht man sie heraus, wie sie fallen; Bey den meisten aber wird kein Bête in allen diesen Fällen gesetzt, sondern der l'Hombre hat entweder verlohren oder gewonnen, nachdem er oder seine Gegner das Versehen gemacht.

Nimmt einer zu wenig Karten, so hat es fast eben diese Beschaffenheit; denn wenn der Talon noch da liegt, so nimmt er davon so viel, als ihm fehlen, ist aber nicht mehr da, so nimmt er auf gut Glück so viel von dem Ausschusse, als er brauchet; wiewol dieses letztere von vielen auch gar nicht gestattet wird.

Wenn einer oder auch zween glaubeten, es hätten alle gepasset, und würfen ihre Karten auf den Talon; der dritte aber hätte nicht gepasset, und wollte spielen: so müssen jene ihre Karten wieder nehmen, wofern sie noch zu unterscheiden sind, oder jeder sich vom neuen ungesehen neun Blätter geben lassen.

## X. Wie die Karten ausgespielet werden müssen.

Wenn der Ausschuß oder Ecart gemacht ist, und jeder gekauft hat, so spielet der, welcher an der Vorhand sitzt, aus; und wer die Lese gewinnt, der spielet allemal von neuem aus, so wie es bey andern Spielen gebräuchlich ist.

Dabey ist zu merken:

1. Daß, wenn man von der ausgespielten Farbe nichts hat, niemand verbunden ist, Trumpf darauf zu geben, wenn er es nicht für rathsam erachtet.

2. Es mag Trumpf oder eine andere Farbe gespielet werden, so ist niemand gehalten, etwas höhe-

höheres drauf zu setzen: Doch muß er Farbe bedienen, wenn er kann.

Wofern jemand seine Karten vorzeiget oder sie wegwirft, ehe das Spiel aus ist: so machet er eine Bête, und muß die Karten wiedernehmen und fortspielen, wenn es der dritte verlanget, der etwa Codillje, das heißt, wenn einer der Gegenspieler die meisten Stiche bekömmt, gewinnen kann. Thut es aber der l'Hombre: so machet er zwo Bêtes; und die beyden andern theilen sich darein. Saget letzterer hingegen: ich gebe es remis, das heißt, ich gebe mein Spiel für verlohren, ehe er zu spielen anfängt: so setzet er nur eine Bête. Verlanget einer von den beyden andern, das Spiel solle gespielet werden, weil er es Codillje zu gewinnen denkt: so nimmt er das Spiel dadurch an, und es vereiniget sich der dritte mit dem l'Hombre wider ihn, da denn der dritte selbst noch Codilje gewinnen kann, welches hingegen dem l'Hombre, weil er sein Spiel remis gegeben hat, niemals zustatten kommt. Der andere aber, der den Fortgang des Spieles verlanget, und solches also angenommen hat, muß, wenn er es nicht gewinnt, eben sowol die Bête setzen, als der l'Hombre, der sich gegeben hat. Manche lassen auch das Spiel, welches einmal remis gegeben worden ist, gar nicht weiter fortspielen, sondern schmeissen die Karten zusammen, und kommt es hierbey darauf an, wie man vorhero darüber eines geworden ist, welches fast allerwärts verschieden ist.

Es ist keinem Spieler erlaubet, etwas zu sagen, wodurch das Spiel verrathen werden könnte, noch seinen Mitspieler zu befragen, ob er diese oder jene Farbe, das oder das Blatt, den oder den Trumpf habe; noch auch ihm zu rathen, daß er dies oder jenes ausspiele, bey Strafe, eine Bête zu machen.

Weil aber ein grosses an dem Zählen der Trümpfe gelegen ist, damit man wisse, wie viel Trümpfe heraus, und wie viel noch zurücke sind, so gestatten manche, der andern gemachte Lesen zu besehen, und dieselben so lange zu untersuchen, als man will, wenn auch gleich noch keine Trümpfe gespielet worden sind. Andere lassen hingegen mir den letzten Stich besehen, auch kann derjenige, der einen Stich besehen hat, keinen Pont, das ist, alle Stiche machen, oder, wann er ihn macht, bekömmt er nichts dafür bezahlt.

Die gewonnenen Stiche oder Lesen müssen nicht auf einander, sondern in dergestaltiger Ordnung gelegt werden, daß ihre Anzahl gleich mit einem Blicke übersehen werden kann.

## XI. Von der Bête.

Derjenige setzet allemal Bête, der als l'Hombre gegen die beyden andern spielet und nicht gewinnet.

Wer

Wer gewinnen will, muß eigentlich fünf Lesen machen: doch kann man auch mit vieren gewinnen, wenn die fünf übrigen Lesen so zertheilet sind, daß der eine zwey, und der andere drey hat.

Auch wird Bête gesetzet, wenn einer mit mehr oder weniger als neun Karten spielet. Verständige Spieler zählen daher ihre Karten allemal gleich nach dem Geben, und gleich nach dem Kaufen, durch.

Es wird ferner Bête gesetzt, wenn die Farbe nicht bedienet, sondern verleugnet worden ist. Man kann aber niemand deswegen so bald bestrafen, wenn er gleich eine falsche Farbe auf den Tisch geworfen hat, ja es ist noch nicht einmal genug, wenn der, der den Stich gewonnen, schon zur folgenden Lese wieder ausgeschlagen hat, sondern es muß der vorige Stich zusammen genommen und weggeleget seyn, sonst kann jener noch immer seine Karte wieder zurück nehmen, und die rechte Farbe bedienen.

Wenn man merket, daß eine Farbe verleugnet worden ist, und es thut dem l'Hombre Schaden, so nimmt jeder seine Karten wieder zurück, und es wird vom neuen gespielet, von dem Stiche an, da die Verleugnung der rechten Farbe geschehen ist. Ist aber das ganze Spiel zu Ende, so muß Bête gesetzt werden, und niemand nimmt seine Karten wieder.

So oft man nun solchergestalt die Farbe verläugnet, so oft muß man Bête setzen.

Alle Bêtes, die in einem Spiele entstehen, werden erst in dem darauf folgenden gewonnen, dergestalt, daß, wenn einer Bête setzen müßte, weil er 10 Karten gehabt, ein anderer, weil er die Farbe verleugnet hatte, und der dritte, weil er nicht Lesen genug hat, diese drey Bêtes zusammen auf das folgende Spiel gesetzt werden, man wäre denn unter sich einig geworden, eine Bête nach der andern Bête à Bête) vorzunehmen und abzuspielen.

Wenn viele Bêtes zusammen stehen, und die erste gezogen ist, so kommt die Reihe an die darauf folgende und so ferner. Sind die Bêtes ungleich, so spielt man zuerst die höhern, hernach aber die geringern ab. Wer zwey Bêtes in einem Spiele machet, kann beyde zusammen gehen lassen, ohne daß es die übrigen Spieler verhindern dürfen.

Alle Bêtes, sie mögen gemachet worden seyn, wie sie wollen, zieht der l'Hombre, wenn er gewinnt.

Es können die Lesen oder Stiche auf verschiedene Art eingetheilet seyn, um Bête zu werden.

Wenn jeder drey Stiche oder Lesen hat, so wird der l'Hombre Bête, und das heißt man: à trois. Machet der l'Hombre vier Lesen, und einer der andern beyden auch so viel, alsdenn setzet

het der l'Hombre ebenfalls Bête, und heißt schlecht weg: remis.

Erhält der l'Hombre 4 Stiche, und einer von den andern beyden Spielern erlangt fünfe: ingleichen wenn der andern beyden einer vier Lesen machet, der l'Hombre aber nur 3, und der dritte Mann 2, so wird der l'Hombre gleichfalls Bête; und wer alsdenn mehr Lesen hat, als der l'Hombre, der gewinnet das Spiel Codilje, wovon gleich ein mehreres.

## XII. Von der Codilje.

Codilje heißt, wenn einer, der nicht l'Hombre ist, 5 Lesen machet, oder auch wohl mit 4 Lesen gewinnet, indem die 5 übrigen dergestalt vertheilt sind, daß die eine Person 2, und die andere 3 davon bekommen hat.

Wer Codilje gewinnt, bekömmt alles das, was l'Hombre gezogen hätte, im Fall er glücklich gewesen wäre; nur bekommt er keine Matadors und andre Honneurs bezahlt.

Wenn der l'Hombre sieht, daß ihm durch die gekauften Karten nichts gutes eingelaufen ist, so kann er sich zur Bête offeriren (remis geben), um dadurch Codilje zu verhindern. Nimmt hingegen einer von den übrigen Spielern das Spiel an, weil er sich getraut Codilje zu machen, so kann man solches nicht hindern, sondern es muß

fortgespielet werden; und man verfähret alsdann so, wie oben gedacht worden. Die Gegenspieler müssen es auch lieber einem unter sich beyden Codilje gönnen, als das Spiel dem l'Hombre gewinnen lassen.

## XIII. Wie der Zusatz beschaffen seyn muß.

Der Einsatz des Gebers ist 4, wird herum gepasset, so wird von dem, der giebt, wieder 4 gesetzt, wird aber gespielt, so nimmt der l'Hombre, wenn er gewinnt, die 4 ab, verliert er aber, so setzet er 4 zu, wird zum zweytenmal das Spiel verlohren, so setzt l'Hombre 12 Bête, es standen nemlich 4 vom ersten Satz, 4 Bête und 4 vom zweyten Satz, und so wird jedes Bête mit 4 als dem Einsatze erhöhet, welche aber alle auf ein Papier geschrieben werden, bis das erste Spiel gewonnen wird, da alsdann der l'Hombre alles was auf dem Pott steht, abnimmt, und alsdann das größte Bête zuerst gehet, wird das Spiel Codilje verlohren, so nimmt der, der Codilje gewonnen hat, das Bête und den Zusatz; bey den meisten aber wird Codilje nicht gezogen, wenn nicht mehr als 8 Point oder 32 (jeder Zusatz wird ein Point genannt) steht, da alsdann dem Verlierer das Bête doppelt wird, und man sagt daher, es geht noch doppelt, wann z. E. das Bête 24 ist und 3 mal herum

um gepasset oder Bête darauf gemacht worden, obgleich der Verlierer alsdann 72 Bête wird, nemlich doppelt mal 24 und 12. Viele schreiben sich auch gleich ein jeder ein Bête an, welches man jetzo mit einem Stück Geld, das man vor sich an den Pott legt, bezeichnet, welches man, wenn man das erste Spiel gewinnt, zu sich nimmt, und wenn man verliert, mit 12 Marquen oder 3 Points (welches Wort man sich, da es bequemer, sowol in Reden als in Schreiben bedient) bezahlet. Diese Spilart nennt man, mit einem Block spielen, und nennt das Stück Geld, was man an den Pott legt, **Block**. Wird um Geld gespielt, so werden die Bête diesem verhältnißmäßig bezahlt. Wenn man um 4 ßl. (2 Gr.) spielt, so ist, wenn bey Danten das Bête 8 Points oder 32 Marquen sind, jetzo auch 8 Points oder 32 ßl. (16 Gr.)

Bey der jetzt beschriebenen Spielart pflegt man kein Versehen mit einem Zusatz oder Bête zu bestrafen, sondern der l'Hombre verliert, oder gewinnt, nachdem er oder seine Gegner denselben gemacht; doch wird darüber auch öfters beym Anfang des Spieles etwas festgesetzt.

Dieses ist die gewöhnlichste Art zu spielen, da aber doch folgende Spielart im Hannöverschen, in Dännemark, Schweden und an andern Orten noch gebräuchlich ist, müssen wir auch diese hier hersetzen.

Man

Man fängt das Spiel mit zween Jettons (welcher jeder 3 Marquen gilt) an, und setzet selbige ein jeder solchergestalt vor sich:

O O

Passet man durchgehends, und keiner von den dreyen Spielern hat gute Karten, so setzet jeder noch einen Jetton zu den vorigen auf diese Weise.

O O O

Und solches wird allemal gethan, so oft man passet.

Ist nun der ganze Zusatz gewonnen, so fängt man auf eben diese Weise wieder an, und setzet zween Jettons vor sich: finden sich aber noch verschiedene Bêtes, nachdem die erste gezogen ist, so setzet ein jeder nur einen Jetton aufs Spiel, so lange noch Bêtes zu gewinnen sind.

Wenn Codilje gewonnen wird, ob gleich noch Bêtes vorhanden sind, so setzt ein jeder doch 2 Jettons vor sich; ausserdem aber nicht, als wenn Codilje gewonnen wird. Wären hernach Bêtes zu gewinnen und würden gezogen, so setzet man nur einen Jetton oder Zahlpfennig zu.

Die Bête wird mit einem Zahlpfennig bemerket, der unter den andern stehet; z. E. das Spiel wäre nach dieser Figur gesetzt:

O O O O

Verliert der l'Hombre, so wird die Bête 36, weil jeder Spieler 4 vor sich hat, welche 12 aus-

machen,

machen, indem ein Jetton drey gilt; die 12 Jettons der drey Spieler machen solchergestalt zusammen 36 aus, und wird die Bête auf folgende Art angedeutet:

O O O O
O

Auch allemal, wenn gepasset wird, muß solches mit einem Zahlpfennige unten bemerket werden, also:

O O O O
O O

Wer zum andernmal Bête setzet, der muß 90 zusammen setzen; jeder Spieler hat nemlich 6 Zahlpfennige vor sich, welche dreymal achtzehn oder 54 machen, und 36 von der ersten Bête kommen, solchergestalt werden 90 daraus; diese zweyte Bête wird so bemerket:

O O O O
O O
O

Wer zum drittenmal Bête setzet, zahlet mehr nicht als der, welcher sie zum andernmale gemachet hat, nur kommen ihm die unter der zweyten Bête stehenden Jettons zur Last, und er muß noch wieder unter dieselben marquiren, welches so oft geschiehet, als Bêtes vorkommen, um aber des beschwerlichen Zählens solcher Bêtes entübrigt zu seyn, brauchet man ein elfenbeinernes Zeichen, worauf die Bêtes mit Ziffern angedeutet sind, und leget

solches für diejenigen, die Bête geworden sind. Eine dritte Spielart ist die folgende:

Man setzet ein jeder so viel als der andere, auf dem Pott und nimmt nach der ersten Spielart so viel ab, oder setzet so viel zu, als man verlohren und gewonnen hat, nur wird fürs geben nichts zugesetzt, auch wird kein Bête doppelt gesetzt.

## XIV. Von der Vole oder dem Tout.

Wenn einer alle Lesen im ganzen Spiele gewinnet, so heißt es nach dem Französischen die Vole oder Tout, Spanis. Todes, Ital. Tutti.

Der Vortheil dessen, der die Vole machet, ist ursprünglich, daß er alle auf dem Spiele stehende Bêtes ziehet, wann noch der zweyten Spielart gespielet wird; sind aber keine da, oder nur eine einzige, so gewinnet er doppelt so viel, als der Zusatz gewesen ist. Es stehen z. E. vor jedem Spieler 4 Zahlpfennige, und im Pott eine Bête von 18, so beträgt der ganze Satz 54, nämlich 36 in der Ordnung und 18 die Bête: alsdenn sind die beyden andern Spieler dem, der die Vole macht, ausser obigem Satze, den er zu sich nimmt, jeder noch 27 schuldig. Eben so wird es gehalten, wenn mehr oder weniger auf dem ordentlichen Spiele steht. Sind aber 2 Bêtes da, so zieht er nur dieselben, und ist ihm nie-

niemand eine mehreres schuldig. Gehen verschiedene Bêtes zusammen, weil sie auf einmal gemacht worden sind, oder weil derjenige, der zuletzt Bête geworden, alle mit einander zusammen gefüget hat, so bezahlet man doppelt, als wenn nur eine Bête da gewesen wäre. Wo man nicht so markiret, sondern einen Satz machet, da wird ausser dem ordentlichen Gewinnst dem l'Hombre für die Vole oder Tutti noch einmal so viel, als für sans prendre, von jedem bezahlet.

Die Vole ist gleichwol nicht so leicht zu machen, und man unterfängt sich derselben nicht eher, als bis man alle Lesen gewiß in Händen hat.

Man hält aber die Vole für beschlossen und unternommen, wenn der l'Hombre, nachdem er die 5 ersten Stiche gemacht hat, noch eine Karte ausspielet. Vollendet derjenige, der sie unternimmt, solche nicht: so theilen in der 2ten Spielart die beyden andern alles, was auf dem Spiele steht, sowol den Satz, als die Bétes. Hat er aber sans prendre gespielet, und Matadors gehabt: so läßt er sich beydes bezahlen, ob er gleich nichts von dem Spiele oder aus dem Pott zieht. In der ersten Spielart bezahlt der l'Hombre an jedem der Mitspieler 8 Marquen oder 2 Points, er zieht aber seine Honneurs, als die 5 ersten ꝛc. ab.

Wenn einer, der vor der Hand sitzt, saget, er wolle sans prendre spielen, sein Nachfolger aber antwortet, er wolle es auch spielen und die

Vole machen: so geht dieser dem ersten vor, und die beyden andern vereinigen sich wider ihn. Es nützet aber die Vole niemanden etwas, ausser dem l'Hombre, wenn gleich ein anderer sie machen sollte; auch muß derjenige, welcher mit Ansagung der Vole den andern überboten, und ihn also theils um den Vortheil der Vorhand, theils um alles übrige, was ihm sans prendre zugewendet haben würde, gebracht hat, sein ganzes Spiel als verlohren bezahlen, wenn er die Vole nicht zu Stande gebracht hat.

## XV. Von denen Karten, darauf man spielen kann.

Nichts kömmt Anfängern im l'Hombre schwerer vor, als zu wissen, wenn sie spielen, oder wenn sie passen sollen. Diese Schwierigkeiten einigermaßen zu heben, hat man hier verschiedene Karten, darauf anfrageweise gespielet werden mag, verzeichnen wollen.

Die allgemeine Regel ist, man muß wenigstens drey gewisse Lesen in der Hand haben, wenn man ein Anfragespiel zum Kaufen unternehmen will. Denn alles, was in 4 oder 5 frischen Karten, die man nimmt, zu hoffen steht, ist, daß noch so viel einlaufen möchte, womit 2 Lesen zu machen wären. Weniger aber dürfen es nicht

nicht seyn; denn wer gewinnen will, muß fast allemal 5 Stiche machen.

Indessen, weil Hoffnung ist, die übrigen Lesen so zu zertheilen, daß der eine 2 und der andere 3 bekomme, so waget man es bisweilen darauf.

Daß in jeder Farbe auf die drey höchsten Matadors um Erlaubniß zu spielen angefragt werden könne, setzen wir zum voraus: nun wollen wir aber noch anzeigen, wie auch auf geringere Karten zu spielen sey.

## Im Schwarzen kann man spielen:

1. Mit Manilje, Basta, König und noch einem andern Blatte von einerley Farbe.
2. Mit Spadilje, Basta, König und einem andern gleichfarbigen Blatte.
3. Mit Spadilje, Manilje, König und einer gleichfarbigen Nebenkarte.
4. Mit Spadilje, Manilje, nebst zwo andern.
5. Spadilje, Basta, Dame, Sieben.
6. Manilje, Basta, Dame und zwo andere.
7. Spadilje, König, Dame, Bube und Sieben.
8. Manilje, König, Dame, Bube und Sieben.
9. Basta, König, Dame, Bube und Sieben.
10. Manilje, Basta, Sieben, Sechse, Fünfe und Viere.
11. König, Dame, Bube, Sieben, Sechse und Fünfe.

11. Spa-

13. Spadilje, König, Fünfe, Viere, Drey u. dgl.

## Im Rothen läßt sich spielen.

1. Auf Spadilje, Manilje, Ponto und ein anderes gleichfarbiges Blatt.
2. Manilje, Basta, Ponto und eine andere Karte.
3. Spadilje, Basta, Ponto und eine andere.
4. Spadilje, Manilje, König und Dame.
5. Spadilje, Manilje, Bube, Drey und ein König.
6. Spadilje, Basta, König, Dame und Bube.
7. Basta, Ponto, König, Dame und Bube.
8. Manilje, Ponto, König, Dame und Bube.
9. Manilje, Basta, König, Dame und noch ein anderes gleichfarbiges Blatt.
10. Spadilje, Ponto, König, Dame und noch ein anderes gleichfarbiges Blatt.
11. Manilje, Basta, Bube, Zwey, Drey und Viere.
12. Spadilje, Basta, König, ein anderes gleichfarbiges Blatt, und noch ein König.

Man merke anbey: a) daß, man spiele in Rothen oder in Schwarzen, ein König in einer anderen Farbe nicht gerne weggeschmissen wird, wenn man nicht 2 oder mehrere dabey hat.

b) Daß, weil mehr Trümpfe in Rothen, als im Schwarzen zu finden sind, man auch in den beyden rothen Farben schönere Karten haben müsse, wenn ein Spiel gewonnen werden soll.

c) Daß

c) Daß jetztbemeldete Karten die geringsten sind, darauf man zu spielen sich einlassen könnte.

Noch steht zu merken, daß man stärkere Karten haben müsse, als sonst, wenn man weder der erste noch der letzte ist, sondern in der Mitte sitzt; denn da wird man nicht selten überstochen.

Nachdem wir nun also ein Verzeichniß derjenigen Karten gegeben haben, darauf man spielen kann, wenn man wegwirft und andere Blätter nehmen darf, so müssen wir hiernächst auch derer gedenken, die man vonnöthen hat, wenn man sans prendre spielen will, und das folgende:

## Im Schwarzen spielen sans prendre.

1. Spadilje, Manilje, Basta, König und eine andere Trumpfkarte, nebst einer Renonce. *)
2. Spadilje, Manilje, Dame, Bube, zweene Könige und eine Renonce.
3. Spadilje, Manilje, Basta, Trumpf-König und zwey andere Könige.
4. Spadilje, Manilje, Basta, drey andere mit der Renonce.
5. Manilje, Basta, Dame, Bube, zwey andere und ein König.

6. Ma-

*) Eine Renonce (Verleugnung) ist, wenn man von einer Farbe gar kein Blatt hat; damit, wenn dieselbe Farbe ausgeschlagen wird, man sie nicht bedienen dürfe, sondern mit einem Trumpfe stechen könne.

6. Manilje, Basta, König, drey andere, eine Renonce.
7. Basta, König, Dame, Bube, Sieben, Sechse, Fünfe, ein König.
8. König, Dame, Bube, Sieben, Sechse, Fünfe, Viere, ein König.
9. Spadilje, König, Dame, Sieben, Sechse, Viere, ein König und 2 Renonces.
10. Manilje, König, Dame, Bube, Sieben, Viere, ein König und 2 Renonces.

## Rothe Karten, worauf man sans prendre spielen kann.

1. Spadilje, Manilje, Basta, drey andere, ein König.
2. Spadilje, Manilje, Basta, König, eine andere, und ein König.
3. Spadilje, Manilje, Basta, Ponto, ein kleiner Trumpf und zween Könige.
4. Spadilje, Manilje, Ponto, zwey andere, ein König und eine besetzte Dame *).
5. Manilje, Basta, Dame, Bube, zwo andere, ein König, eine besetzte Dame.
6. Basta, Ponto, König, drey andere, ein König und eine besetzte Dame.
7. Manilje, Basta, Ponto, König, ein Trumpf und zwo besetzte Damen, nebst einer Renonce.

8. Pon-

*) Eine besetzte Dame ist, wenn sie noch eine andere Karte von derselben Farbe bey sich hat.

8. Ponto, König, Dame, Bube, Zwey, Drey, Sechse, 2 Könige, eine Renonce.
9. Manilje, Basta, Ponto, drey andere, ein König, eine Renonce.
10. Spadilje, Ponto, König, Dame, zwo andere, ein König und besetzter Bube.

Gute Spieler spielen zuweilen sans prendre mit noch geringern Karten; zumal, wenn sie die ersten oder letzten sind.

Man verliert bisweilen sehr gute Spiele, wenn die gültigen Karten, die einem mangeln, insgesammt in eines andern Hand allein befindlich sind; dagegen werden auch nicht selten mittelmäßige Spiele gewonnen, wenn die Hauptkarten getheilet sind.

So verlohr einsmals ein sehr guter Spieler mit vier Matadors und drey Königen sein Spiel, und er mußte es nothwendig verlieren, so sonderbar war die Situation oder Beschaffenheit des Spiels. Wäre der l'Hombre hier an der Vorhand gewesen, so hätte er unfehlbar gewinnen müssen: denn da hätte er ein paarmal Trumpf ausgeschlagen, um zu erforschen, wo die übrigen stäken, und hätte damit so lange fortgefahren, bis einer oder der andere keinen Trumpf mehr gehabt hätte. Hernach würden ihm seine Könige ganz gewiß einen Stich gebracht haben, wenn auch die übrigen acht Trümpfe alle mit einander in einer Hand gewesen wären. Ich sage acht Trümpfe; denn er hatte ihrer selbst viere, nemlich vier Matadors, und es sind zwölf im Rothen, welches die Farbe war, die er genannt

hatte: hergegen sind im Schwarzen nur eilfe, weil darinnen keine Ponto vorhanden ist.

Ein guter Spieler unterläßt nicht, die Trümpfe zu zählen, nicht nur die ausgespielet sind, sondern auch die noch zurück behalten werden, und mag man sonderlich, wenn man sans prendre spielt, zu dem Ende die Stiche besehen, wie man will, doch wird bey einigen nur der letzte Stich zu sehn erlaubet.

Falls man hinter der Hand sitzt, und die Spadilje nebst der Basta hat, oder zwey andere gleichen Schlages, nachdem diese schon weggespielet sind, so sucht man es einzurichten, daß lieber der andere, der Manilje und Ponto oder König, auch sonst zwey ähnliche Blätter besitzt, auf einen losspiele, wodurch man versichert ist, zwo Lesen zu machen.

Man muß lieber nicht spielen, sondern passen. wenn keine gute Karten zuerst einlaufen; denn wer sich darauf verläßt, daß mit dem Nehmen bessere kommen sollen, wird oft Bête. Spadilje und Manilje mit zwo kleinen Trümpfen wollen es nicht thun, es sey denn, man habe ein paar Könige, zumal wenn roth Trumpf ist, dabey; beym Schwarzen ist noch mehr Hoffnung, weil daselbst ein Trumpf weniger ist. Zwey schwarze Aß, wenn auch sonst wenig dabey ist, machen allezeit großen Appetit zu spielen: und die wenigsten können sich dessen enthalten, ob man gleich, die Wahrheit zu sagen, nicht selten zu kurz kömmt.

Muß

Muß einer ausschlagen, oder sitzt zuletzt, hinter der Hand, so waget er oft auf wenig Blätter ein Spiel, da er es nicht gethan haben würde, wenn er in der Mitten säße; denn der ausspielet, hat einigen Vortheil, und der Letzte, wenn er sieht, daß seine beyden Vorgänger gepasset haben, schließt daraus, daß es mit ihren Karten schlecht bestellet sey, und er also noch bessere hoffen könne. Wer hiernächst in 2 Farben einerley Versuchung zum Spiele bekommt, und ungewiß ist, in welcher er eigentlich spielen soll, der beobachte die Regel: wenn du 2 Spiele hast, sollst du passen.

Man muß nachsinnen und gleichsam errathen können, wo die guten Karten und großen Trümpfe stecken. Das wird durch Muthmassung, vor allen aber aus dem Wegwerfen der Karten, abgenommen; denn, wenn ein guter Spieler viele frische Kartenblätter nimmt, und seinem Nachbarn nicht fünfe übrig läßt, so wird er, allem Vermuthen nach, mit einem oder dem andern Matador versehen seyn, und darnach kann der l'Hombre sich richten.

Ist man mit 4 Matadors zu vier Stichen versehen, oder man hat 3 Matadors nebst einem Trumpfe oder König, und also zu vier Lesen große Hofnung, (wiewol es solchergestalt alles ist, was man gewinnen kann, weil keine Karte zum fünften Stiche vorhanden,) alsdenn thut man sein äusserstes, daß der schwächeste Spieler zween Stiche erhalte, damit der dritte Mann ihrer nicht

mehr, als drey bekomme. Der schwächeste hingegen suchet seiner seits mehr nicht als eine Lese zu machen; sogar, daß, wenn er zween Könige hat, und ihm einer mit Gewinn einläuft, er den andern nicht wieder ausspielen wird, sondern er spielet eine ganz niedrige schlechte Karte weg, wodurch er dem andern, der nicht l'Hombre ist, wieder zum Stiche zu bringen gedenket. Hat er gar einige Trümpfe, so suchet er derselben nur bey Gelegenheit los zu werden, und zwingt zuweilen den l'Hombre damit, selbige mit höhern Trümpfen abzustechen (franz. surcouper,) dadurch dieser denn geschwächet wird.

Die bisher angeführten Regeln des l'Hombrespiels sind allgemein: nun wollen wir noch von einigen Arten dieses Spiels handeln, da etliche besondere Stücke zu den allgemeinen Regeln desselben hinzu kommen.

## XVI. Vom Spadille forcé.

Dieses ist eine nicht unangenehme Art vom l'Hombrespiel, wenn man es mehr zur Lust, als Gewinns halben spielet: denn es fallen darinnen häufige Bêtes und Codiljen vor, und kommt es dabey mehr auf das Glück, als auf vorsichtiges Spielen an.

Zuförderst spielet man diese Art in allen Stücken, wie das gewöhnliche l'Hombre. Jeder redet, wenn ihn die Reihe trifft; will aber niemand spielen, so ist derjenige es zu thun verbunden, welcher

cher die Spadilje hat, es mag auch sonst sein Spiel so schlecht seyn, als es will, dergestalt, daß er, wenn jedermann passet, Karten wegwerfen, andere dafür nehmen, und die Farbe nennen muß, worauf er nun zu spielen gedenket.

Wer jedoch die Spadilje in der Hand, und dabey sonst ein schlechtes Spiel hat, braucht sich solches nicht gleich merken zu lassen, sondern er kann anfänglich sagen, daß er passe, um zu sehen, ob ihm ein anderer den Gefallen thun, und in einer Farbe spielen, folglich ihm aus der Noth helfen wolle.

Wenn niemand die Spadilje angiebt: so sieht man nach, ob sie etwan im Stamme oder dem Talon sey; findet sie sich darinnen nicht, muß derjenige, der sie in der Hand gehabt und nicht angegeben hat, Béte setzen; jedoch wird nun nicht gespielet, weil man den Talon besehen hat, und also leicht Vortheil daraus ziehen könnte. Dieses Spadille forcé wird schlüßlich nicht eher mitgespielet, als bis es vorhero von allen Spielern ausdrücklich also beliebet worden ist. Ueberhaupt ist dieses Spiel sehr aus dem Gebrauch.

## XVII. Von Casque und Tourné (drehet um) anderwärts Obscurité (Dunkelheit) genannt.

Ob zwar diese beyden Spielarten das l'Hombre ziemlich irregulair machen, weil dabey einige, die verwegen spielen, den anderen, welche mit

mehrerm Rechte ein Spiel antreten könnten, daran hinderlich sind: so wollen wir doch, da beyde jetzt an den meisten Orten gespielet werden, etwas Nachricht davon geben.

Wer Casque (ital. Casco (Zufall) spielen will, wirft 8 oder 9 Karten weg, und nimmt so viel andere; er muß aber die weggeworfenen Blätter vorher wohl betrachten und merken; denn so bald er die neuen besehen und den Trumpf angezeiget hat, darf er die alten nicht mehr beschauen. Er gewinnt oder verliert, so wird es mit dem Bezahlen, wie beym sans prandre gehalten. Ein Verständiger unterfängt sich des Casquirens nicht leicht eher, als wenn er der letzte ist. Denn wenn herumgepasset ist: so vermuthet er noch die besten Karten in dem Stamme zu finden. Sonsten erlaubte man es auch nicht eher zu spielen, als bis alle herumgepasset haben; jetzt aber forciret (bezwingt) Casco gemeiniglich, das heißt, man kann es auch in der Vorhand spielen, und damit den, der ein Fragspiel hat, zwingen, daß er selbst Casco spielt, oder daß er passen muß.

Tourné wird auf dreyerley Art gespielet. Die erste ist, daß man das oberste Blatt von der Stammkarte umschlägt, und solches Trumpf seyn läßt; da mann denn seine unnützen Karten wegwirft, und nebst dem aufgeschlagenen so viel andere zu seinem Spiele nimmt, als man vonnöthen hat, welches die gewöhnlichste Art zu spielen ist. Einige nennen auch dieses Casco, und beobachten

ten dabey, daß wenn die Spadilje oder Basta aufschlägt, und in Pique oder Tresfle zu spielen bedenklich scheinet, sie noch ein anderes Blatt umschlagen, und solches den Trumpf bestimmen lassen. Allein, da der Vortheil dabey gar zu groß wird, indem man statt eines gleich zween Trümpfe bekömmt: so läßt man es insgemein bey dem Aufschlagen bewenden; und die Spadilje machet Pique, die Basta aber Tresfle zum Trumpfe.

Die zweyte Art des Tourné ist, wenn man Spadilje und Basta nebst allerley Farben hat, die sich zu keinem guten Spiele recht schicken. Alsdann wirft man alles, bis auf die schwarzen Aß weg, nimmt so viel andere Blätter, mengt sie und läßt sich ein Blatt davon ausziehen, welches denn Trumpf wird, und doch schon fast aus dem Gebrauch wird. An einigen Orten läßt man auch, wie bey der ersten Art des Tourné, gleich das oberste Blatt des Talon zum Trumpfe aufschlagen, und nennt solche Art casque partout, grand casque, forcé partout oder respect.

Die dritte Art der Obscurité läuft mit der zweyten auf eins hinaus. Wenn man nemlich Spadilje oder beyde schwarze Aß, nicht verpassen will: so kaufet man, wie vorher, und behält bey den schwarzen auch noch wohl einen König. Denn es müssen wenigstens 6 Karten weggeworfen werden. Man vermischet sie und verfährt wie bey der zweyten Manier. Mit dem Bezahlen wird es bey der zweyten und dritten Art des

Tourné wie mit sans prendre gehalten: bey der ersten Art zahlt man nur halb so viel. Doch sind diese beyden letzten Spielarten fast gänzlich aus dem Gebrauch.

## XVIII. Von Préference oder Couleur favorite.

Auch hierdurch wird das l'Hombre sehr gemißbraucht und größtentheils zu einem Glücksspiele gemacht. Es erwählen nämlich die Spieler bey dieser Art gleich im Anfange des Spiels, eine der vier Farben, daß sie vor den übrigen dreyen diesmal, so lange das Niedersitzen zum Spiel fortdauert, den Vorzug haben soll, dergestalt, daß die Spiele, welche darinnen vorgenommen werden, vor allen ähnlichen aus den übrigen drey Farben das Vorrecht haben. Wenn nun z. E. Cour zur Couleur de Préference oder favorite erwählet wäre, so überbietet man mit allen darinnen unternommenen Frage- Casco- Tourné- und Solo-Spielen, einen jeden, der auf ähnliche Weise in einer der übrigen drey Farben spielen wollte und könnte. Die Honneurs und Strafen werden aber auch für dergleichen in Couleur de préference oder Couleur favorite gespielten Spiele doppelt bezahlet.

Die Franzosen haben dieses besondere Stück des l'Hombrespiels anfänglich nur hauptsächlich für Gesellschaften, wo Frauenzimmer mitspielten eingeführet, da denn auch das Frauenzimmer jedesmal

desmal die Couleur ernennen müßte, welche vor den übrigen auf etliche Stunden die Préference haben sollte; heutiges Tages pfleget entweder das erste aufgeschlagene Blatt oder das erste gewonnene Spiel die Couleur de préference oder favorite zu bestimmen.

---

## Das II. Kapitel.

### Vom l'Hombre unter zwey, oder vier Personen.

#### I. Vom l'Hombre unter zwey Personen (l'Hombre à deux.)

Dieses Spiel führt davon den Namen, daß es nur zwey Personen spielen. Es ist aber ein schlechtes Spiel, das wenig Vergnügen bringt, und nur alsdenn vorgenommen wird, wenn der dritte Mann fehlet. Allenfalls können Anfänger dabey lernen, wie sie sich beym Wegwerfen und Ausspielen der Karten zu verhalten haben.

Man spielt hier fast eben so, wie im l'Hombre unter drey Personen, nur nimmt man eine der rothen Farben heraus, damit blos 30 Karten übrig bleiben. Ob Cöur oder Carreau weggeworfen wird, solches gilt gleich viel.

Man giebt jedem nur 8 Karten, 3, 3, und 2, daß also im Stamme oder Talon 14 zurück blei-

bleiben, von denen ein jeder so viel nimmt, als er etwa noch zu Verbesserung seines Spieles für dienlich erachtet.

Wer gewinnen will, muß fünf Lesen machen: bekommt jeder viere, so ist la Bête remise, das ist, der Spieler setzt Bête, der andere aber bekömmt die Honneurs bezahlt. Machet hingegen derjenige, welcher nicht gespielt hat, fünf Lesen, so gewinnt er Codilje.

Auf einer andern Art wird dieses l'Hombre à deux folgendergestalt gespielet:

Man wirft von Carraeu alles weg, ausser dem As und der Sieben, ein jeder bekommt 12 Karten, so daß mit 7 Stichen gewonnen, mit 6 Stichen Remis und mit 5 Stichen Codilje gewerlohren wird. Der, welcher in Carreau spielt, muß nothwendiger Weise gute Handkarten haben, weil er ohne dieselben, wann er auch alle Carreau hätte, nur 4 Stiche machen würde, da er hingegen, ohne einen Carreau zu haben, mit schönen Handkarten, wenn er nur die Spadilje oder Basta hat, gewinnen kann, vor allen wenn man die Vorhand hat, und sogleich einen Trumpf abfodern kann; auch wäre es möglich ohne einen einzigen Trumpf 7 Stiche zu machen, wenn man 3 Könige, 3 Damen, 3 Buben und 3 andre Blätter hätte.

II. Vom

## II. Vom l'Hombre unter vier Personen, (Kaufquadrille genannt.)

Es wird fast wie l'Hombre unter dreyen gespielt, und hat eben die Regeln, nur daß anstatt 9 Karten jedem der Spielenden 8 gegeben werden, und also noch 8, zum Kaufe übrig bleiben.

Wenn nun derjenige, welcher Erlaubniß zum Spielen bekommen, seine Karten weggeworfen und andere genommen hat; so läßt sein Nachfolger, falls er nur schlechte Karten hat, die übrigen KaufKarten demjenigen, der neben ihm sitzt, und wenn dieser ebenfalls keine gute Karten hat, so überläßt er das Kaufen demjenigen, welcher ihm folget Eben so wird es auch bey Casque, Tourné und Solo gehalten, da der erste auf den Spieler folgende, wenn er keine guten Karten hat, das Kaufen an seinen nächstfolgenden Nachbar überläßt, welcher alsdenn, wann er ebenfalls schlecht versehen ist, wenigstens 4 oder 5 Karten dem, der ihm folget, vorräthig lässet.

Weil nun ein Spiel dieser Art mit 3 Stichen, da nemlich der eine 1, die zwo andern jeder 2, und der l'Hombre 3 Stiche erhält, gemacht werden kann, so werden dadurch öfters sehr kleine Spiele gewonnen: jedoch muß der l'Hombre auch allezeit zu fünf, oder wenigstens vier Stichen Wahrscheinlichkeit haben.

Hiebey ist vornemlich zu beobachten, daß der, so das Gegenspiel nicht hat, die größten Karten

Karten je eher je lieber wegwerfen muß, damit demjenigen, welcher die meisten Stiche gegen l'Hombre machen kann, durch der andern ihre höhere Karten keine Hinderniß in den Weg geleget werde.

In diesen 3 Arten des l'Hombre forcirt Solo alles, Tourné forcirt Casco und Casco ein Fragspiel, doch lassen einige auch Tourné durch Casco, da es mehr als Tourné bezahlt wird, forciren.

---

## Das III. Kapitel.

### Kurzgefaßte Regeln und Gesetze des l'Hombrespieles unter dreyen,

1. Man darf die Kartenblätter nicht anders geben, als drey und drey.

2. Ist beym Geben ein schwarzes Aß umgeschlagen, so giebt man vom neuen; ist es aber ein anderes Blatt, so thut es nichts.

3. Wenn 2 oder mehrere Kartenblätter beym Geben umgekehrt zum Vorschein kommen, so giebt man auch wieder.

4. Ist in dem Stamme oder Talon eine Karte umgeschlagen, es sey, welches es wolle, und man wird es gewahr, ehe um Erlaubniß zu spielen

spielen gefraget worden, oder einer seine Farbe zum sans prendre genannt hat: so wird vom frischen gegeben.

5. Wer gegeben hat, kann nicht spielen, wenn eine Karte im Stamme umgekehret liegt.

6. Wer zehn Blätter giebt, oder solche für sich nimmt, kann nicht spielen: die beyden andern aber können spielen; doch müssen sie vorher melden, daß sie zehn Blätter haben; sonst müssen sie Strafe setzen.

7. Wer sich nur 8 Karten giebt, oder nimmt, kann nicht spielen: wer sie aber bekommen hat, kann spielen, wann er es vorher ansaget.

8. Wer nur acht Karten hat, kann sans prendre damit spielen, und wer zehn hat, kann es auch thun: letzterer muß sich aber eins ausziehen lassen.

9. Wer mit acht Karten kaufen will, er mag spielen oder nicht, muß ein Blatt mehr nehmen, als er wegwirft; und wer es mit zehn Blättern thut, muß eins mehr wegwerfen, als er nimmt.

10. Wer zu viel oder zu wenig Karten hat, wenn er gekaufet, setzet Bête.

11. Wer mit acht oder zehn Blättern fraget oder sans prendre spielet, ohne zu melden, daß er zu wenig oder zu viel hat, machet eine Bête: wer aber damit passet, machet sie nicht; nur muß er, ehe er kaufet, sagen, daß er zu viel oder

zu

zu wenig habe, und sich im Nehmen darnach richten, daß er seine neun Blätter bekömmt.

12. Wer einem mehr als zehn Blätter giebt, giebt vom neuen.

13. Wenn das Spiel falsch ist, und mehr oder weniger Karten, oder zwey gleiche Blätter, oder solche, die nicht zum Spiele gehören, darinnen sind: so gilt es nichts, wenn man es noch im Spielen wahrnimmt. Merket man es aber erst, wenn das Spiel vollendet ist: so bleibt es gültig.

14. Das Spiel ist vollendet, wenn die Spieler keine Karten mehr in Händen haben, oder der l'Hombre Lesen genug hat, zum Gewinnen, oder einer von seinen Gegenspielern so viel, als er zur Codilje brauchet.

15. Vergißt der l'Hombre seine Farbe zu nennen: so kann einer von den beyden andern für ihn eine nennen; und wenn sie beyde zusammen verschiedene Farben nennen, so spielet man in derjenigen, welche von dem genennt worden, der dem Spielenden zur Rechten sitzt.

16. Der Spielende, welcher seine Farbe zu nennen vergessen, oder sich in deren Benennung versprochen hat, kann seine weggeworfenen Karten wieder nehmen, und sich einige darunter aussuchen, wenn er die gekauften nicht unter sein Spiel gemenget hat.

17. Der

17. Der Spielende muß die Farbe, worinnen er spielen will, deutlich benennen.

18. Hat der Spielende gleich seine genommene Karten schon besehen, ehe er seine Farbe genennt: so bleibt letztere doch Trumpf, wenn er mit deren Benennung den beyden andern zuvorkömmt.

19. Nennet der Spielende eine Farbe statt der andern, oder zwo Farben hinter einander: so ist die erste Trumpf, und er kann es nicht wieder ändern.

20. Wer gesaget hat, er passe, kann nachher nicht ein Spiel eingehen.

21. Wer gefraget hat, muß spielen und kaufen, und kann er nachher nicht noch sans prendre spielen, wofern er nicht von einem andern dazu gezwungen wird, vor dem er die Vorhand hat.

22. Wer nicht der letzte ist, aber doch, ohne weggeworfen und gefraget zu haben, seine Farbe nennet, ist gehalten, sans prendre zu spielen, wenn er gleich keine Karten dazu hat.

23. Wer ein sicheres sans prendre Spiel hat, und es aufleget, ist nicht verbunden, seine Farbe zu nennen, es wäre denn, daß man ihn anhielte, es ordentlich durch zu spielen, und daß die andern erst noch kaufen wollen.

24. Wer eine Karte von dem Stamme umwendet, in der Meynung, als wäre es in einem

nem Spiele, wo man aufschlägt, der kann nicht spielen: er benimmt aber den andern nicht die Freyheit zu spielen, und sezet eine Bête.

25. Eben so sezet auch der Bête, welcher eine Karte von dem Stamme oder Talon umschlägt, wenn er ihn auf den Tisch leget, oder auf andere Weise: jedoch spielet man das Spiel.

26. Bleiben Karten von dem Stamme oder Talon übrig: so kann sie, falls nicht ein anderes festgesezt ist, derjenige besehen, der zulezt weggeworfen hat, da denn auch bey den andern ein gleiches frey steht. Wer aber von den beyden ersten die übrig bleibenden Blätter des Talon ansieht, ehe es der lezte gethan hat, der sezet eine Bête.

27. Wer zu viel Karten von dem Stamme genommen, kann diejenigen, die er zu viel hat, wieder hinlegen, wenn er sie noch nicht angesehen, und unter sein Spiel gemenget hat; er sezet auch deswegen keine Bête.

28. Hat er sie aber angesehen und unter sein Spiel gemischet: so machet er eine Bête, und muß, falls ein andrer spielet, sich diejenigen ausziehen lassen, die er zu viel hat.

29. Nimmt einer beym Kaufen nicht genug Blätter, so kann von dem Stamme noch so viel dazu nehmen, als ihm fehlen, wofern solcher noch auf dem

dem Tische liegt. Ist der Talon aber nicht mehr da, so mag er die ihm noch nöthigen Blätter auf gutes Glück und ohne solche zu besehen, aus den weggeworfenen nehmen: er setzet auch keine Bête, wenn das Spiel noch nicht angefangen ist.

30. Wer die Farbe nicht hat, die ausgespielet wird, ist nicht verbunden, einen Trumpf darauf zu setzen, und wer sie hat, ist nicht gehalten, mit einem höhern Blatte zu stechen, wenn er gleich könnte, sondern es ist ihm vergönnt, vermittelst eines niedrigeren gleichfarbigen Blattes auszuweichen.

31. Man muß nicht vor der Hand zugeben oder stechen: doch setzet man deswegen keine Bête.

32. Wer indessen, wenn die Reihe nicht an ihn ist, eine Karte spielen würde, die dem l'Hombre vermuthlich schaden könnte, der machet eine Bête.

33. Der l'Hombre, welcher eine Karte gesehen, die einer von den Spielern aus seinem Spiele gezogen, kann dieselbe nicht fodern, wofern sie seinem Spiele nicht zum Nachtheile gereichet, da sie einmal gesehen worden. In diesem Falle ist derjenige, der sie gezeiget hat, gehalten, solche zu spielen, wenn er es thun kann, ohne die Farbe zu verläugnen: sonst machet er eine Bête.

34. Es steht dem l'Hombre, vornehmlich wenn er sans prendre spielt, (aber keinem der

übrigen,) frey, die von den beyden andern gemachte Stiche umzukehren, um zu sehen, was gespielet worden sey; jedoch wenn einer Tutti machen will, und schon fünf Lesen vor sich hat, so ist ihm solches niemals erlaubt; auch erlauben einige nur, den letzten Stich zu sehn.

35. Wer anstatt die vor einem Spieler liegenden Stiche um umzukehren und zu besehen, dessen niedergelegtes Spiel umkehrte und besähe, der machet die Bête mit solchem auf die Hälfte; so wie auch derjenige, der anstatt des Talons des andern seine Karte nähme; weil man sein Spiel stets in der Hand haben soll. In dem letzten Falle muß das Spiel wieder hergestellet werden, wie es gewesen, wenn es möglich ist; wo nicht, so kommt es auf dem l'Hombre an, ob von frischem soll gegeben werden.

36. Wer eine Farbe verläugnet, machet eine Bête, so oft man ihn dessen überführet: sind aber die Karten schon zusammen genommen, so setzet er nur einmal die Bête, wenn er gleich vielmal verläugnet hat.

37. Die Verläugnung der Farbe wird für geschehen angenommen, wenn der Stich weggeleget ist, oder derjenige, welcher sie verläugnet, seine Karte zu dem folgengen Stiche gespielet hat; indem er sonst noch immer das falsche Blatt zurück nehmen könnte.

38. Wird die Verläugnung dem Spiele nachtheilig und solches ist noch nicht aus: so kann man

man die nachherigen Stiche wieder aufheben, und bey dem, wo verläugnet worden, vom neuen anfangen. Ist das Spiel aber aus: so fängt man es nicht noch einmal an.

39. Wer gefraget hat, was Trumpf sey, und alsdann mit der Farbe stechen wollte, die man ihm gesaget hat, wenn sie gleich wirklich nicht Trumpf ist, setzet keine Bête: er kann aber auch nicht sein Blatt wieder zurück nehmen.

40. Wer ohne zu fragen, was Trumpf sey, mit einer andern Farbe stechen wollte, die es nicht ist, und den Stich zusammen genommen hat, müßte Bête setzen.

41. Wer sein Spiel zeiget, ehe es aus ist, machet eine Bête.

42. Es ist dem l'Hombre, der ein Fragspiel spielt, nicht erlaubt, wenn seine Kaufkarten schlecht sind, zu verlangen, daß man es nicht spielen möge; aber bey Tourne und Casco kann er es wegschmeissen, ohne zu sagen: ich gebe es remis, um zu erwarten, ob gegengespielt wird.

43. Es steht ihm auch nicht frey, Codilje zu geben, wenn er will, sondern er muß solche demjenigen bezahlen, der sie mit Recht gewinnet.

44. Niemand kann verlangen, daß man ihm den Stich geben läßt, weil dieses das Spiel verräthet.

45. Die stärksten Bêtes werden zuerst abgespielt.

46. Wer zwo Bêtes zugleich machet, kann sie mit einander gehen lassen; wer aber eine auf die andere machet, kann es nicht thun, als mit Genehmhaltung der beyden Mitspieler.

47. Wenn wegen des Einsatzes nach der alten Art verschiedentlich markirt worden ist: so bezahlet man nach dem, der am meisten markirt hat, und berechnet auch die Stärke der Bête darnach.

48. Gewinnet man Codilje, so setzet man nach der alten Art drey Zahlpfennige zum Spiele, wenn gleich noch Bêtes zu ziehen sind.

49. Die drey Matadors können von keinem geringern Trumpfe herausgfordert werden: die Ponto aber muß fallen.

50. Der höhere Matador fordert den niedrigern heraus, wenn er ausgespielet worden.

51. Der höhere Madator zwingt den niedrigern nicht, wenn er nicht zuerst ausgespielet worden, sondern nur auf einen schon ausgespielten Trumpf geschlagen ist.

52. Die Matadors und sans prendre können nicht mehr gefordert werden, wenn man schon zu dem folgenden Spiele abgehoben, Karten gegeben und genommen hat, es hätte denn einer mit Fleiß zu geschwind abheben oder abnehmen lassen. Ist letzteres, und der l'Hombre hat noch nichts von dem Spiele, auch keine Consolation (d. i. die Bezahlung für sans prendre für

für die Matadors oder cinq premiers ect.) bekommen, so kann er alsdann sich noch alles bezahlen lassen. Hat er aber selbst gegeben oder abgehoben; so kann er nichts mehr begehren.

53. Die Matadors werden nur bezahlet, wenn sie der l'Hombre hat.

54. Wer sans prendre mit Matadors gespielet hat, und nur eines ohne das andere fordert, bekömmt nichts mehr, als was er gefordert hat.

55. Wer anstatt der Matadors, die er gehabt, sans prendre fordern würde, das er nicht gespielt hat, und statt des sans prendre Matadors forderte, kann weder das eine noch das andere verlangen.

56. Man kann die Irrungen beym Zählen der Béte nicht wieder gut machen, wenn das Spiel vorbey ist, da sie gezogen worden.

57. Wer alle Stiche bekömmt, machet Tout, Tutti oder die Vole, und gewinnet doppelt so viel, oder als sans prendre gilt.

58. Wer die Vole oder Tutti nicht vollendet, wenn er sie einmal unternommen hat, bezahlet so viel, als man ihm würde bezahlet haben, wenn er sie gemacht hätte.

59. Die Vole ist unternommen, und man geht auf Tutti, wenn man das sechste Blatt ausspielet, nachdem man die fünf ersten Stiche

gemacht hat; und es läßt sich alsdann nicht wieder zurück ziehen.

60. Hat einer, dem das Tutti fehlschlägt, Matadors oder sans prendre gehabt: so gehen ihm solche nebst den cinq premiers beym Bezahlen des Tutti zu gute, und er zieht so viel, als sie gelten, einem jeden an der Bezahlung ab.

61. Wer sans prendre spielen will, hat vor allen den Vorzug, so wie der, welcher Tourné spielen will, vor dem, und der Casco, vor dem, der ein Fragspiel hat, einen Vorzug hat. Wer Solo tout spielt, forciert alles.

Mehrere andere kleinere Regeln, Verfügungen und Behutsamkeiten ergeben sich theils aus der vorhergegangenen ausführlichen Anleitung zum l'Hombrespiel, theils aus den gleich folgenden Entscheidungen.

Uebrigens sind diese Regeln vielen Veränderungen unterworfen, weil sie von verschiedenen zum Theil angenommen, theils verworfen werden.

Die

# Die Quadrille.

## Das I. Kapitel.

### Allgemeiner Begriff von der Quadrille.

Eigentlich ist Quadrille nichts anders als l'Hombre unter vieren. Es hat zwar nicht eben die Schönheit, und erfordert auch nicht so viel Aufmerksamkeit, als l'Hombre unter dreyen: allein es ist für manche, und sonderlich für das schöne Geschlecht, wegen der dabey vorfallenden mehreren Abwechselungen, weit lustiger und zeitkürzender, zumal da nach einem jedesmaligen Geben gespielet, auch überhaupt nicht so scharfes Nachdenken, als wie zum l'Hombre unter dreyen erfordert wird.

Die natürliche Ordnung und Gültigkeit der Karten bey der Quadrille ist vollkommen so wie beym l'Hombre, und kann man solche oben S. 2. 3. angezeigt finden: eben so verhält sichs auch mit den Matadors, deren Beschaffenheit und Vorrechte S. 10. u. f. beschrieben sind.

## Das II. Kapitel.

### Wie man Quadrille spielen, die Karten geben, einen König rufen, Bêtes setzen, und sich sonst dabey verhalten soll.

Der Name Quadrille, welchen dieses Spiel führet, giebt schon zu verstehen, daß vier Personen dazu gehören. Die Anzahl der Kartenblätter beträgt so, wie im l'Hombre, vierzig, worunter keine achte, neun und zehn seyn dürfen.

Um die Stellen wird eben so geloofet, wie beym l'Hombre. Der Einsatz ist wie beym l'Hombre, 4, wenn man mit Marquen spielt. Man bestimmet auch gemeiniglich vorhero, wie viele Touren oder wie vielmal herumgespielet werden solle, welches meistentheils auf zehnmal gesetzet wird, daß also zusammen 40 Spiele heraus kommen.

Den Anfang des Kartengebens bestimmt man wie im l'Hombre, und der, welcher dem Kartengeber gegen über sitzt, mischet das andere Spiel Karten seinem Vormanne zu dem folgenden Spiel vor. Man läßt zur Linken abheben, und giebt einem jeden zehn Karten, zweymal drey, und einmal vier; da es dann gleichviel ist, wenn man die viere geben will; doch ist es nicht erlaubt.

erlaubt, die Karten einzeln oder mit zweyen oder auch mit zweymal fünfen auszutheilen.

Finden sich der Karten mehr oder weniger, als sichs gehöret: so gilt das Spiel nicht, und man muß vom neuen geben, eben so, als wenn zwo gleichgeltende Karten darinnen sind, wenn man es nur gewahr wird, ehe das Spiel ausgespielet worden. Denn wenn alle Karten schon ausgespielet wären, und man bezahlt hätte: so würde es gültig seyn. Es muß auch vom neuen gegeben werden, wenn eine umgewandte Karte vorkömmt, oder der Gebende ein Blatt aufschlägt, weil letzteres dem, der es bekömmt, nachtheilig seyn könnte, indem man hier nichts wegwerfen oder durch zukaufen sich die Karte verbessern kann. Es ist aber weiter keine Strafe auf das Vergeben gesetzt, als, daß man noch einmal geben muß.

Wenn ein jeder seine 10 Karten hat, so fragt der erste, wenn er seine Karten gesehen hat, und sie zum Spielen tüchtig findet, das heißt, er bittet um die Erlaubniß, Trumpf zu ernennen, und einen König zur Hülfe zu rufen, oder passet, wenn er keine guten Karten hat; und so geht es weiter mit dem zweyten, dritten und letzten. Sie können alle viere passen. Weil aber doch jedesmal gespielet werden muß: so ist derjenige, welcher die Spadilje hat, zuletzt verbunden, einen König zu rufen, der Trumpf machte.

Es mag nun auf diese Art gezwungen oder freywillig von einem, der gefraget hat, gespielet werden, so fängt das Spiel, nachdem die Farbe genannt und ein König gerufen ist, mit dem Ausspielen des, der die Vorhand hat, an. Wer den Stich bekömmt, spielet vom neuen eine andere Karte aus, und so geht es weiter bis das Spiel aus ist. Alsdenn zählet ein jeder seine Lesen. Hat derjenige, der das Spiel angegeben, mit seinem Gehülfen sechs Stiche: so bezahlet man beyden das Spiel, und sie theilen den Satz und die Bête, wenn eine steht, unter sich zu gleichen Theilen.

Haben sie beyde zusammen aber nur fünf Stiche gemacht: so ist das Spiel remis; sie machen die Bête, und bezahlen einem jeden das Spiel. Machen sie hingegen nur vier oder weniger Stiche: so verlieren sie Codilje. Und die, welche Codilje gewinnen, theilen den Satz und die Bête unter sich, wenn dergleichen steht.

Die Bête, und alles, was zu bezahlen ist, wird zu gleichen Theilen, halb von dem Spieler, und halb von seinem Gehülfen, bezahlet, es mag Codilje oder remis seyn. Wofern jedoch der eigentliche Spieler keine drey Stiche gemachet hat, so bezahlet der Gehülfe nichts, sondern der Spieler muß alles allein bezahlen, es mag nun Codilje oder remis geworden seyn. Dieses geschieht, um die Spieler zu vermögen, daß

daß sie keine leichte Spiele eingehen. Es giebt auch Gesellschaften, wo der Gehülfe nichts bezahlet, wenn er zween Stiche gemacht hat; in andern muß der Spieler vier Stiche machen, wofern er nicht die Bête allein setzen will; und in noch andern muß der Spieler, wenn er sein Spiel freywillig eingegangen, alles allein bezahlen. Dieses scheint das beste Mittel zur Verhütung der Verwegenheit im Spielen zu seyn, und reizet auch den Gehülfen bey einem etwas mißlichen Spiele zu mehrerer Aufmerksamkeit und Vorsicht an, da er sonst oftmals nur auf seine zween Stiche denket, und darüber das Spiel verloren gehen läßt.

Indessen giebt es doch einen Fall, wo der Spieler nicht allein bezahlen darf, wenn er auch gleich nur einen Stich gemacht haben sollte; nemlich wenn er wegen der Spadilje, nachdem alle 4 herum gepasset haben, gezwungen worden ist, zu spielen. Denn es würde nicht billig seyn, daß man ihn verbinden wollte, drey oder vier Stiche zu machen, nachdem er vorher die Unwahrscheinlichkeit dazu gesehen, und daher gepasset hat. Es muß also derjenige, den er zu Hülfe ruft, die Hälfte von allem mit bezahlen, und man verbindet ihn um so viel mehr dazu, weil man es seiner Willkühr überläßt, den Trumpf zu benennen. Auch pflegt man es wie Mediateur zu bezahlen, und Spadille forcé zu nennen.

Wer

Wer einmal gepasset hat, kann nicht zurück treten, und zum Spiele gelassen werden: eben so wie derjenige, welcher einmal gefraget hat, spielen muß, wofern nicht einer allein spielen will.

Wer alle vier Könige hat, kann die Dame von einem dieser Könige rufen, nur kann die Farbe des gerufenen Königs nicht zu Trumpf ernannt werden.

Es ist nicht erlaubt, sein Spiel aufzuweisen, wenn man auch schon Codilje hat, sondern man muß bis zu Ende fortspielen, damit die Karten gut unter einander kommen, oder auch, um zu sehen, ob der Spieler nicht allein setzen muß. Wiesen der Spieler oder der gerufene König ihr Spiel auf, ehe sie sechs Stiche hätten, weil sie es für gewonnen hielten, und es fände sich irgend eine Art und Weise, wie man ihre sechs Stiche verhindern könnte: so können ihre Mitspieler sie nöthigen, ihre Karten ganz auszuspielen.

Wenn man Solo, das ist, ohne einen König zu rufen, spielen will: so darf man nur seine Farbe nennen. Man muß aber alsdann allein sechs Stiche machen. Denn alle Stiche, welche die drey andern machen, gelten wider den, der da spielet, und seine Gegner stehen für einen Mann.

Wer ohne einen König zu rufen spielen will, hat den Vorzug vor demjenigen, der um Erlaubniß

niß angehalten hat, mit einem gerufenen Könige zu spielen. Wenn indessen derjenige, welcher gefraget hat, auch selbst ohne zu rufen, spielen will: so geht er demjenigen, der ihn dazu zwingt, vor: und diese beyden Arten heißen forciret, oder ein forcirtes Solo.

Wer ohne zu rufen spielet, bekömmt dafür 4 bezahlet, und zieht alles allein, wenn er gewinnt: er bezahlet aber auch allein, wenn er verliert, es mag nun Remise oder Codilje werden. Da überdem bey Solo kein Codilje verlohren wird, oder mit andern Worten, nicht doppelt geht.

Der Solospieler muß seine Farbe nennen, wenn er gleich ein sicheres Spiel hat. Spielte er ohne Trumpf zu nennen, aus, indem er blos sagte: ich spiele Solo: so würde es einem von den drey andern Spielern erlaubet seyn, nach seinem Belieben Trumpf anzugeben; und alsdann würde derjenige, welcher Solo hätte spielen wollen, verbunden seyn, in der angegebenen Farbe zu spielen, wenn er gleich nicht den geringsten Trumpf darinnen hätte.

Es steht frey, die von andern gemachten Stiche zu besehen, und zu zählen, wie viel und was für Trumpf gespielet worden, so oft man ausspielen soll, aber anders nicht. Jedoch will man an einigen Orten solches nicht anders, als bey einem Solo zugeben, aber keinesweges wenn die Spieler auf Tutti oder die Vole gehen wollen.

Wenn

Wenn A und B spielen, und A hat den 6ten Stich gemacht, und will die 7te Karte ausspielen, so darf B nicht sagen, wir haben schon 6 Stiche, sondern er muß es A überlassen, ob er aufm Tout gehen will, oder nicht.

Uebrigens ist bey der Vole in der Quadrille, bey dem Nachsehen der Karten, dem Zugeben und Verläugnen derselben, den Bêtes, dem Gewinnste und Verluste eben das zu merken, was oben bey dem eigentlichen l'Hombre bereits angeführet ist.

## Das III. Kapitel.

### Von der Art und Weise, das Spiel zu marquiren und zu bezahlen.

Gewöhnlich wird in Quadrille wie beym l'Hombre marquiret; nemlich, jeder, der giebt, setzt 4 Marquen, wer Bête wird, setzt so viel, als auf dem Pot steht, verliert er Codilje, so setzt er doppelt, bis so hoch man es ausgemacht hat. Die Honneurs und Matadors werden auch wie im l'Hombre bezahlt.

Da aber, wie schon gesagt, in einigen Gegenden, eine beschwerliche Art zu marquiren noch im Gebrauche ist, so müssen wir auch diese anführen:

Das

Das Spiel wird von demjenigen marquirt, welcher giebt, indem er eine Fiche zum Stamme setzt. Ausserdem setzet noch ein jeder einen Jetton jedesmal zum Spiele, welchen diejenigen, welche spielen, nebst der Consolation bekommen; und diese vier Jettons werden mit zu den Bêtes gerechnet, die man machet.

Steht eine Bête, so wird sie nebst dem Stamme und dem Zusatze eines jeden gezogen, ohne daß derjenige, welcher giebt, aufhören darf, eine Fiche zum Stamme zu setzen. Dieses machet, daß die andere Bête, da die erste stets vierzehn ist, 42, die dritte 56, die vierte 70, die fünfte 84, u. s. w. seyn muß, indem eine Bête, die nach der andern gemacht wird, niemals stärker, als 14 werden kann, weil das Spiel nur um so viel vermehret wird, nemlich zehn für die Fiche, welche der setzet, der die Karte giebt, und viere für den Jetton, den ein jeder noch zusetzet, wofern man das Spiel nicht noch einmal so hoch spielet.

Wird aber das Spiel, worauf die erste Bête steht, Codilje gewonnen: so ist die zweyte nur 28, indem die vierzehn, welche man Codilje gezogen, nicht mitgerechnet werden dürfen, und man nicht mehr verlieren darf, als man gewinnen kann.

---

Das

## Das IV. Kapitel.

### Anzeige einiger Spiele, die man mit einem zu Hülfe gerufenen Könige, oder ohne solchen allein spielen kann.

Die erste Regel, worauf sich alle andere gründen müssen, ist, man solle wenigstens, wenn man einen König rufen wollte, wo nicht vier, doch drey gewisse Stiche und einen wahrscheinlichen in Händen haben, indem man nicht drey Stiche von dem gerufenen Könige zu hoffen hat, noch solche billiger Weise fordern kann. Indessen könnte man doch folgende Spiele eingehen.

In rothen Farben: Manilje, Basta, König, Dame, und die Sechse, zwey Pique, zwey Treffle, und eine von der andern rothen Farbe, deren König man rufen müßte.

Man muß anmerken, daß man vorzüglich denjenigen König rufen muß, wovon man nur eine Carte fausse, oder einen Fehlbrief hat, weil man alsdenn die Farbe des gerufenen Königes, wenn sie nachgespielet wird, stechen kann, und wenn man nur eine einzige schwarze und eine einzige rothe Farbe hat, so ist es besser, daß man den König von der rothen Farbe ruft, weil im

im Rothen eine Karte mehr ist, und man weniger in Gefahr steht, bey dem andern Ausspielen überstochen zu werden. Noch weniger ist rathsam, den König von derjenigen Farbe zu rufen, worinnen man Renonce hat: denn da man ihn alsdenn selbst nicht anspielen kann, so werden sich die Gegenspieler gedoppelt hüten, solchen anzuspielen.

Hätte man in jeder Farbe gleich: so müßte man, wofern darunter eine Dame wäre, deren König rufen; weil man dadurch seine Dame gut machen würde. Mann könnte also auch spielen:

Spadilje, Ponto, Bube, Zwey, Drey, eine besetzte Dame, und drey Karten von einer andern Farbe; wozu man den König von seiner Dame rufen müßte. So ließe sich auch spielen:

Manilje, König, Dame, Bube und die Viere nebst einem Könige, wenn man den König von der Farbe dazu riefe, worinnen man die wenigsten hat.

Man müßte mit dem Buben anfangen Trumpf zu spielen, wenn man das Ausspielen hätte, ehe man noch seinen König wüßte. Es ist stets vortheilhaft, daß man Trumpf spielet, vornemlich wenn man Könige und gute Handkarten hat; weil die Trümpfe gemeiniglich getheilet sind, und die Könige und Damen nachher desto besser eingehen. Es ist auch zuweilen gut, daß man Trumpf for-

dert, wenn der König noch nicht zum Vorscheine gekommen, weil die Gegenspieler gemeiniglich, da sie noch nicht wissen, wo der König sitzt, einander abstechen.

Man muß sich die Generalregel machen, daß man, wenn der l'Hombre oder Spielende mit einem kleinen Trumpfe ausfordert, ehe noch sein König da gewesen ist, niemals anders, als mit einem mittelmäßigen Trumpfe steche, damit man unsern Freund nicht nöthige, uns abzustechen. Ist man hingegen der gerufene König, so muß man alsdann auf den niedrigen Trumpf des l'Hombre den höchsten setzen, welchen man hat, um als Aide oder Gehülfe das Spiel dadurch gewiß zu machen.

Spadilje, Manilje, Dame und Bube können auch noch ein Spiel abgeben, wenn man denjenigen König dazu ruft, welcher sich nach Beschaffenheit der übrigen Kartenblätter am besten dazu schicket.

Im Schwarzen lassen sich spielen: Basta, König, Dame, Bube und Sechse, wozu man einen König aus derjenigen Farbe ruft, wovon man am wenigsten hat.

Eben so kann man auch mit Manilje, König, Dame und Sechse, nebst einem Könige ein Spiel eingehen.

Man mag auch auf Spadilje, Dame, Bube, Sechse und Fünfe und eine besetzte

te Dame, deren König man rufen muß, ein Spiel eingehen.

So wie auch auf König, Dame, Bube, Sechs, Fünfe und einen König.

Es lassen sich noch unzählige andere Spiele spielen, welche insgesammt anzuzeigen, zu weitläuftig seyn würde. Es ist genug, wenn man anmerket, daß es nicht klüglich seyn würde, zu spielen, wofern man nicht, wie oben gedacht, wenigstens drey oder auch vier gewisse Stiche in der Hand hätte.

Das Solo verdienet noch etwas in Erwägung gezogen zu werden, weil derjenige, der es spielet, die andern drey wider sich hat. Will man es also spielen und nicht verlieren, so muß man sechs Stiche zu machen wissen. Auf die besetzten Damen kann man nicht viel rechnen. Indessen unternimmt man doch folgende Spiele, als

## Im Roth Solo zu spielen:

Spadilje, Manilje, Ponto, König, Zwey und Viere nebst einem Könige. Man muß zuerst dreymal hinter einander mit Spadilje, Manilje, Ponto, Trumpf ausfordern, um den Spielern ihre Trümpfe zu nehmen, damit sie uns nicht überstechen, oder gar den König abstechen.

Ist man nicht im Ausspielen, sondern in der Mitte: so müßte man, wenn der erste einen König ausgespielet hätte, und hernach die Farbe wieder brächte, die man losgeworden wäre, entweder noch ein falsches Blatt zuwerfen, um sich zu renonciren, oder mit der Ponto, oder dem Könige stechen, um sich entweder des Stiches zu versichern, oder die Basta heraus zu bringen. Hat man den Stich, so muß man, wie oben gedacht, Trumpf fordern.

Man kann auch mit Spadilje, Manilje, Basta, Bube, Viere und Fünfe, das ist mit drey Matadors, bey drey andern Blättern, Solo spielen, wenn man eine Dame und einen Buben von einerley Farbe dabey hat, als welches so gut wie ein König ist. Man wird alsdann noch zween Fehlbriefe, entweder von einerley, oder von verschiedenen Farben dabey haben. Sind sie von verschiedenen Farben, und es trägt sich zu, daß der König von der einen ausgespielet, und gleich hernach eben diese Farbe wiedergebracht wird, die man nun zum zweytenmale nicht mehr hat: so ist es der Klugheit gemäß, daß man sein zwotes Fehlblatt aus der andern Farbe zugebe, und sich dadurch eine Renonce mache. Wird einem hernach zum drittenmale eben dieselbe Farbe gespielet: so muß man mit einem Matador einstechen, und sofort dreymal Trumpf fordern, wodurch ordentlicher Weise alle Trümpfe herauskommen. Wenn darauf die Farbe, in der man die Dame und den Buben

hat,

hat, nicht angespielet wird: so muß man den nächsten Stich stechen, und sogleich die Farbe, worinnen man die Dame oder den Buben frey gemacht haben will, selbst anspielen, wobey man noch einen Trumpf zurück behält, um wieder an das Anspielen zu kommen, und mit dem noch übrigen Freyblatte den sechsten Stich zu machen.

Es lassen sich auch noch **Manilje, Basta, Ponto, König, Zwey, Drey und ein König,** oder vier faux Matadors, sixieme mit einem König, Solo spielen. Faux Matadors oder **Nach=Matadors** nennet man diejenigen Karten, zu welchen die Spadilje fehlet, um wirkliche Matadors zu machen. Man muß bey dem Wiederausspielen einer Farbe, die man nicht hat, mit einem faux Matador stechen, um nicht überstochen zu werden, und darauf Trumpf fordern.

So dienen auch **Manilje, Ponto, König, Dame, Zwey, Viere und Fünfe nebst einem Könige,** Solo zu spielen. Man darf nur merken, daß man beym Solo so oft Trumpf spielen muß, als man kann. Die Beschaffenheit des Spieles muß indessen doch anweisen, wie vielmal solches zu thun rathsam sey. Denn wenn die übrigen Trümpfe alle in einer Hand wären: so würde man sich nach der Stärke seines Spieles richten müssen und zusehen, daß man hinter die Hand mit Spadilje, Basta, oder Manilje, Ponto kommen kann, und 2

Stiche zu machen, da man beym Trumpfordern nur einen Stich machen würde.

## Solospiele im Schwarzen.

Im Schwarzen geht man kleinere Spiele ein, weil darinnen ein Trumpf weniger ist. Man spielet also:

Manilje, Basta, Dame, Bube, Sechse, Fünfe, mit einem Könige und einer Dame, nebst 2 Blättern von ihrer Farbe, wie auch Spadilje, Manilje, König, Sieben, Fünfe und Viere, nebst einem Könige, oder einer Dame und einem Buben von einerley Farbe.

Es sind auch Manilje, König, Dame, Bube, Sechse, Fünfe, Drey und ein König, Solo zu spielen. So lassen sich ebenfalls Spadilje, Manilje, Basta, Dame, Sieben und ein König spielen. Nur muß man merken, daß, wenn die schon da gewesene Farbe wieder ausgespielet wird, es nicht rathsam sey, solche mit einem kleinen Trumpfe zu stechen, wofern man nicht der letzte ist. Ob es endlich gleich das sicherste ist, so oft Trumpf zu spielen, als man kann: so muß man sich doch dadurch nicht selbst zu sehr schwächen, indem man die andern schwächen will. Es giebt noch unzählige andere Spiele, die man in beyderley Farben Solo spielen kann: man darf nur allezeit überlegen, daß

man

man nothwendig 6 Stiche machen müsse, und die andern alle drey wider uns sind. Das übrige erlernet man aus der Uebung.

---

# Das V. Kapitel.

## Einige nöthige Anmerkungen zur Quadrille.

Wenn derjenige, welcher gerufen worden ist, dem l'Hombre hinter der Hand sitzt: so muß er, wenn er nur ein Fehlblatt, d. h. ein Blatt, womit man keinen Stich zu machen gedenkt, und einen kleinen Trumpf hat, dieses Fehlblatt ausspielen, weil er alsdann einen Stich in dieser Fehlfarbe durch Abstechen machen kann, wenn man sie ihm wieder bringt.

Hat der Aide oder Gehülfe einen Matador, nebst einem kleinen Trumpfe: so muß er seinen König spielen, um sich zu erkennen zu geben, darauf den kleinen Trumpf, welches dem l'Hombre zum Zeichen dienet, daß sein Gehülfe einen Matador habe, da dieser denn den ausgespielten kleinen Trumpf stechen, und darauf einen kleinen Trumpf nachspielen muß, welchen sein Gehülfe, wo möglich, nicht aus den Händen lassen wird.

Wenn der Gehülfe dem Spieler vor der Hand sitzt und am Ausspielen ist: so muß er einen

nen kleinen Trumpf spielen, welchen der Spieler nimmt, und seinen zu Hülfe gerufenen König anspielet, der denn sticht und ein Fehlblatt spielet, wenn er es allein hat, oder Trumpf ausschlägt, wenn er Matadors hat, oder einen König und die Dame spielet, wenn er sie hat, und nicht eher die Farbe des gerufenen Königes wieder bringt, als wenn er nichts hat. Es ist zu merken, daß man bey dem sechsten Stiche ein Fehlblatt spielen muß, daß der Spieler gewiß sticht, um ihn in den Stand zu setzen, die Vole zu unternehmen, wann er Matadors und hohe Karten hat.

Sitzt der Gehülfe in der Mitte: so muß er seinen König und darauf ein Fehlblatt spielen, wenn er solches allein hat, oder einen guten Trumpf, wenn er ihn hat: wo nicht, so muß er die Farbe des gerufenen Königes wieder bringen. Hat er den König und die Dame von einerley Farbe, so muß er sie spielen, wenn er keine Matadors hat.

Wenn der Spieler oder Gehülfe ganz zuletzt hinter der Hand sitzt, und bey seinem Mitspieler, welcher die Vorhand hat, einen der beyden höchsten Matadors vermuthet, den andern hingegen selbst besitzt, muß dann seine Spadilje oder Manilje einstechen, und mit Mitteltrümpfen nachfordern, da alsdenn die Basta, wenn sie gar nicht, oder nur mit einem Trumpfe besetzt ist, leicht herausgebracht wird.

Wenn

Wenn man eine Farbe sticht, die schon zweymal gespielet worden ist, so muß es mit einem hohen Trumpfe geschehen. Wird ein Fehlblatt gespielet, das man sticht, so muß man auch die Basta, wenn man sonst keinen andern Trumpf hätte, darauf setzen, aus Furcht, es möchte der Spieler oder sein Gehülfe den König davon haben. Dies ist die Ursache, weswegen diejenigen, die nicht gerufen sind, anfänglich Fehlblätter oder die Dame, wovon sie den Buben haben, spielen sollen. Viele spielen, wenn sie gerufen sind, zuerst die Manilje oder Basta aus: allein, weil solches ein anderer, der nicht gerufen ist, auch thun kann: so billigen viele solches nicht.

Man muß sich die Farben merken, welche zweymal gespielet worden sind, damit man sie nicht wieder bringe, wofern derjenige, der bey einem ist, solche nicht absticht. Man muß niemals die Farbe von dem ausgespielten Fehlblatte desjenigen, der wider einen ist, noch des gerufenen Königs seine spielen. Man muß die Fehlblätter von den Königen zugeben, die man in der Hand hat, und dafür zwo Karten bey einem Buben oder eine bey einer Dame in derjenigen Farbe behalten, die noch nicht gespielet worden sind, und wovon man urtheilet, daß der l'Hombre einige Fehlbriefe habe.

Wenn man gerufen ist, und der Spieler läßt einem den Trumpf gehen: so muß man stets Trumpf nachspielen, so lange man solchen hat.

Spielet einer Solo, und man sitzt ihm vor der Hand und am Ausspielen: so muß man von der Farbe spielen, die man am meisten hat, wofern man keinen König und keine Dame von einerley Farbe besitzt. Denn wenn man nur Könige hat, so muß man sie ankommen sehen, aus Furcht, man möchte die Damen des l'Hombre gut machen.

Sitzt man hingegen dem Spieler hinter der Hand, und man hat ein Fehlblatt allein und einen Trumpf, so muß man es spielen; und kömmt das Fehlblatt an einen König vor der Hand des Spielers, so muß er die Farbe nachspielen; kömmt es aber an einem hinter der Hand, so muß dieser letztere eine andere Fehlfarbe spielen.

Man muß ferner einem, der Solo spielt, abmerken, was er sticht, und ihm stets das nachspielen, damit seine Trümpfe alle werden, und man diejenigen behalte, die ihn überstechen können. Man urtheilet von seinen Fehlkarten nach dem Könige, den er gestochen hat. Man muß drey oder vier der höchsten Karten von der Farbe behalten, wovon man denkt, daß er den König nebst einigen Fehlbriefen habe.

Man muß, wenn man nicht gerufen worden, jedoch dem Spieler vor der Hand, und am Ausspielen ist, einen kleinen Trumpf spielen, wenn man solchen allein hat, oder ein Fehlblatt, sollte es auch gleich eine Dame seyn, wenn sie allein ist, oder ein anderes, wovon man die Dame hat,

oder

oder die Dame, bey der man den Buben hat, oder einen König, wenn man nicht den Buben dabey hat: denn auf den letztern Fall muß man die Farbe von solchem Könige lieber ausspielen sehen, damit man dadurch zween Stiche bekomme, und die Dame mit dem Könige nehmen könne, welches den Buben frey machet.

Man kann den Buben und die Dame zuschmeissen, wenn ihre Farbe gespielet worden, und man noch dabey im Rothen das Aß und im Schwärzen die Sieben hat; denn sonst müßte man sich dieser drey Blätter nicht begeben, ausser wenn der Spieler sie sticht.

Ist man nicht gerufen, und man hat doch viele kleine Trümpfe, oder einige Matadors und sitzt dem welcher spielet, vor der Hand oder am Ausspielen: so muß man einen von diesen kleinen Trümpfen ausspielen, auch selbst in dem Falle, wenn man nur den einen hätte. Hat man zwo Karten von gleicher Farbe, so muß man diesen Trumpf spielen.

Wenn man am Ausspielen ist und hat Spadilje und Basta; so muß man eine andere Karte spielen, damit man den Trumpf anbringen sehe, und die Manilje mit der Spadilje stechen und die Basta dadurch frey machen könne. Eben so muß man es mit den andern Karten machen, als Königen und Buben, wenn die Dame noch drinnen ist; und zu Ende des Spieles, wenn die Sieben und Zwey in Cöur und noch ein einziger

Trumpf

Trumpf übrig sind, so muß man die Cöur Sieben spielen, damit der Bube falle, der noch da seyn kann, und darauf mag gespielet werden, was da will, so machet man die beyden Stiche, weil Cöur Zwey frey worden ist.

Wenn der l'Hombre einen gern ankommen siehet, indem man die Manilje besetzt hat, so muß man laschiren (Lâcher) oder gehen lassen und nicht stechen. Die Hauptsache ist, daß man einen, wenn die ersten Blätter gespielet worden und man unter seinen beyden Trümpfen einen Haupttrumpf hat, ankommen sieht.

Spielet einer Solo und sticht zween Könige: so weis man daraus seine Fehlkarten.

Ist man Spieler und nicht stark an Matadors; man hat aber Könige und besetzte Damen: so muß man kleinen Trumpf spielen, um seine Könige anbringen zu sehen und seine Dame frey zu machen.

Ist man Gehülfe des Spielers und dieser wirft eine Farbe zu, wenn man zweymal die Farbe seines Königes gespielet hat: so muß man das spielen, was er zuwirft. Hat der Gehülfe Manilje und Basta, so muß er bey dem vierten Stiche mit der einen stechen und mit der andern Trumpf ausspielen, vorhero aber seine Könige zeigen, wofern er nicht einen König und Buben hat, in welchem Falle er lauren und lieber seine Matadore spielen muß.

For-

Fordert der Spieler mit der Dame oder dem Buben Trumpf aus und der Stich geht ihm ein: so muß er weiter Trumpf spielen, weil er daraus sehen kann, daß sein Gehülfe die Matadors hat. Spielet er anfänglich mit seinem Fehlblatte seinen König an und sein Gehülfe hat Spadilje, Manilje und noch einen Trumpf nebst einem andern Könige und Dame: so muß solcher, nachdem er mit dem Könige gestochen, Spadilje und Manilje, den König und die Dame spielen (welche fünf Stiche machen,) und sehen, ob der Spieler bey diesem letzten Könige sticht, wenn man die Farbe des gerufenen Königes wieder bringt, oder Trumpf spielet, weil der Spieler, wenn er die Basta nicht hat, ihn nimmt, und sein Spiel niederleget. Läßt er aber den sechsten Stich gehen: so zeiget solches, er wolle, man solle die Voli unternehmen.

Will man die Vole unternehmen: so muß man mit der Spadilje Trumpf fordern, damit Manilje oder Basta falle, wenn man sie nicht hat. Denn der Gehülfe würde sie vor dem sechsten Stiche gezeiget haben, wenn er sie allein gehabt hätte.

Besitzt ein Spieler beyde schwarze Aß, so muß er anfänglich mit einem kleinen Trumpfe fordern, um andere kommen zu sehen; und wenn er nachher mit der Spadilje Trumpf fordert, so fällt die Manilje gemeiniglich. Eben so muß er mit einem kleinen Trumpf fordern, wenn er ohne die schwarzen Aß spielet und am Ausschlagen ist.

Damit man die Vole verhindere, so muß man sich die Farbe merken, die der Spieler und sein Gehülfe nicht gestochen haben, um die Freykarten davon zu behalten, und vornemlich in der Farbe auflauren, die unser Gehülfe nicht hat, oder wovon Bube und Dame gefallen sind. Ist die Karte zum Tutti ausgespielet: so müssen die Gegner, die noch vier Karten haben, die Könige und Damen von der Farbe zuwerfen, die gestochen worden, und dafür einen Buben mit zwey Blättern aus einer andern Farbe behalten, und der andere behält das beste Blatt von der Farbe, wovon der König und die Dame gespielet worden, weil auf ein Fehlblatt davon die Vole gewaget seyn wird.

Der Spieler muß Acht haben, ob sein Gehülfe, wenn er gestochen, ein anderes Fehlblatt spielet, welches zeiget, daß er die Farbe stechen werde, und er muß sie ihm nachbringen, wenn er ans Ausspielen kömmt.

## Das VI. Kapitel.

### Vom Mediateur der Couleur favorite oder Préference und Respect.

Diejenigen, welche Quadrille zu spielen pflegen, haben ofternals die Ungleichheit erfahren, die man in diesem Spiele findet. Der

Vor=

Vortheil desjenigen, der die Vorhand hat, benimmt den folgenden die Freyheit, spielen zu können, wenn sie gleich ein gutes Spiel haben, wofern sie nicht Solo spielen wollen. Es geschieht z. E. oftmals, daß, wenn der erste gefragt hat, der andere drey Matadors, zwey Trumpf und lauter Fehlbriefe dabey in der Hand hat, und folglich nicht Solo spielen kann. Da er auch keine Hoffnung hat, gerufen zu werden, so ist es sehr unangenehm, mit einem schönen Spiele zu passen. Man hat also dieser Ungleichheit abhelfen, und einem jeden ein Mittel angeben wollen, sich des Vortheiles seines Spieles zu bedienen. Daher hat man der ordentlichen Art Quadrille zu spielen, noch Mediateur, Couleur favorite und Respect beygefüget, welche denn dieses Spiel weit verwickelter, wichtiger und angenehmer machen.

Diese neue Art verändert in der ordentlichen Gewohnheit, Quadrille zu spielen nichts. Man brauchet eben so viel Karten, eben so viel Personen, und eben die Regeln dazu.

Die Couleur favorite ist eine gewisse bestimmte Farbe, in welcher ein Spiel vorzüglich vor andern muß angenommen werden, daher man sie auch Couleur de Préference nennet. Um zu erfahren, welches die Couleur favorite sey, muß man vorher, ehe man die Parthie anfängt, ein Blatt aus einer ganzen Karte ausziehen, welches sie dann bestimmet, oder man schlägt auch die Karten auf und läßt den ersten

König

König die Couleur seyn, oder man nimmt diejenige Farbe zur favorite, worinnen zum erstenmale gespielet und gewonnen wird; welche denn die ganze Partie hindurch den Vorzug vor den übrigen drey Farben hat.

Der Mediateur ist ein König, welchen man sich von seinen Mitspielern ausbittet, wenn man mit seinen Karten fünf Stiche zu machen gedenket, und sich im Stande befindet, allein spielen und sechs Stiche machen zu können, wenn uns einer von den andern Spielern den verlangten König giebt. Alsdann giebt derjenige, welcher spielen will, dem, von welchem er den König bekömmt, eine von seinen Karten, welche er will, wofür ihm der, welcher den König gegeben hat, nichts für Mediateur welches zwey ist, bezahlt, hingegen doppelt bekommt, wenn das Spiel verloren geht.

Der Vortheil desjenigen, der in der Favoritfarbe fraget, ist, daß er den Vorzug vor einem andern hat, der in einer von den drey andern Farben gefraget, und auch alle Honneurs gedopelt bezahlt erhält.

Wer den Mediateur verlanget, hat den Vorzug vor dem, der in der Favoritfarbe gefraget, und in diesem Falle ist er gehalten, allein zu spielen und sechs Stiche zu machen.

Wer

Wer in der Favoritfarbe Mediateur spielen will, geht einem andern vor, der ihn in einer andern Farbe zu spielen gedacht hat, und muß alsdann ebenfalls allein spielen, und sechs Stiche machen, wenn er gewinnen will.

Wer beyde schwarze Aß hat, kann Respekt sagen, und geht über Mediateur; er ruft alsdann den König in der Farbe, worinnen er am wenigsten hat, welcher alsdann gemeiniglich die Karte Trumpf machet, worinnen er Manilje hat. Uebrigens wird Respekt wie Solo bezahlt.

Wer in einer von den andern Farben Solo hat, geht allen vor; hat aber einer ein Solo in der Favoritfarbe oder Couleur, so würde solches allen andern Spielen vorgehen: jedoch würde es auch bey manchen, wo es ausgemacht worden, weichen müssen, wenn jemand ein Solo mit der Vole ankündigte.

Was das Spielen selbst betrifft, so geht es damit nicht anders, als bey der ordentliche Quadrille, man mag nun einen König in der Favoritfarbe gerufen haben, oder Mediateur, oder Respekt und Solo spielen. Der einzige Unterscheid ist nur, daß wenn einer Mediateur spielet, er allein, wie beym sans prendre spielen, und sechs Stiche machen muß, und daß die Favoritfarbe allen andern vorgeht, wenn einer darinnen spielen will. Diejenigen, welche gut Quadrille können, sehen leicht ein, ob ihr Spiel

stark genug sey, mit Hülfe eines erhaltenen Königs allein, oder Mediateur spielen zu können, und zu gewinnen.

Diejenigen, welche Mediateur spielen, suchen sich gemeiniglich, durch die Weggebung eines Blattes für den verlangten König, in einer Farbe zu renonciren, und nehmen einen König, wovon sie sonst schon hohe Karten oder die Dame unbesetzt haben. Sie geben auch wohl ein Blatt von eben der Farbe weg, worinnen sie den König verlangen, damit ihnen solcher desto weniger gestochen werde. Es kömmt aber vornemlich auf das Urtheil des Spielers an, wie er am leichtesten sechs Stiche zu erhalten denket, und mit was für einem Könige er am ersten durchzukommen meynet; nur den Trumpfkönig darf er nicht fordern. Hätte er aber ausser solchem alle andere Könige, und getrauete sich doch mit seinen andern Karten nicht sicher Solo spielen zu können, so mag er sich wohl eine Dame ausbitten, wenn er damit zu gewinnen glaubet. Doch stünde es ihm nicht frey, eine Dame zu nehmen, wofern er nicht alle vier Könige hätte; weil er sich dadurch oftmals des Tout versichern würde.

Sitzt derjenige, der den Mediateur spielet, in der Mitte, so muß man die Farbe spielen, wovon er den König verlanget hat, weil zu vermuthen steht, daß er viele Blätter von der Farbe seines Königes habe, und dieser ihm also könne abgestochen wer-

werden. Ist er aber der letzte, so muß man die Farbe seines Königes nicht anspielen, weil man seinem Spiele dadurch einen Vortheil schaffen würde. Denn wenn auch gleich einer vorstäche, so würde er alsdann nicht seinen König, sondern ein schlechtes Blatt zuwerfen; und würde die Farbe nicht gestochen, so würde er vielleicht darinnen viele Stiche machen können.

Man merke dabey, daß derjenige, der den Mediateurkönig sticht, eine besondere Belohnung dafür bekömmt, welche der Spieler bezahlen muß, und eben so stark ist, als man den Me-
diateur bezahlet, wenn er gewonnen wird.

Das Spiel wird, nach der alten Art, von
emjenigen marquiret, welcher giebt, und setzet
lcher zwo Fiches vor sich.

Man bezahlet denjenigen, welche in einer
oßen Farbe gewonnen haben, jedem sechs Jet-
ns, und sie ziehen jeder einen von den Fiches,
elche auf dem Spiele stehen. Verlieren sie
emise; so zahlen sie einem jeden vier Jettons
nsolation, und wird es Codilje, einem jeden
hse und setzen die Bête. Gewinnen sie in der
voritfarbe, so bekömmt jeder zwölf Jettons:
lieren sie aber Codilje, so bezahlen sie so viel,
wenn es Remise wird, nur acht.

Wer den Mediateur in einer schlechten Far-
gewonnen hat, muß von einem jeden 16 Jet-
s bekommen. Verliert er Remise, so bezah-
r jedem 14 und wird es Codilje, 16 einem

 jeden.

jeden. In der Favoritfarbe bekömmt oder bezahlet er doppelt so viel, nachdem er gewinnt oder verliert.

Für Solo in einer schlechten Farbe bekömmt der Gewinner 26 von einem jeden, und bezahlet ihnen jeden 24, wenn er es Remise und 26, wenn er es Codilje verliert. In der Favoritfarbe aber werden diese Summen noch einmal so stark.

Die Vole gilt bey einem schlechten Spiele zwo Fiches und in der Couleur viere; mit dem Mediateur in einer schlechten Farbe drey, und in der. Favorit sechse: bey einem Solo odentlicher Weise viere, und in der Favoritfarbe achte.

Für jeden Matador in einer schlechten Farbe bezahlet man zween Jettons und in der Favoritfarbe viere. Einige zählen die Matadors nicht, und wollen, man solle überhaupt eine Fiche für solche geben, es möchte ihrer so viel seyn, als sie wollten, und zwo Fiches, wenn sie in der Couleur wären.

Ueberhaupt kömmt es mit der Bezahlung des Gewinnstes und Verlustes auf die Willkühr der Spieler an, wie sie es unter sich ausmachen. Nach der jetzt gewöhnlichen Art gilt, wenn man mit Marquen spielt, die Frage in der Farbe jeder Matador 1, der Mediateur 2, der Solo und Respekt 4, die Ersten 1, der Tout 8, und doppelt in der Farbe. Wird, wenn keine andere Honneurs sind, und dies heißt Consolation um Geld gespielt, so ist, wann 2 Gr. oder 4 ßl. Einsatz

gespielt

gespielt wird, die Frage in Couleur 1 Gr. Mediateur 1 Gr. Respekt und Solo 2 Gr. die Ersten 1 Gr. der Tout 4 Gr. drey Matador 2 Gr. und jede folgende Matador 1 Gr. und in der Farbe doppelt.

Auch setzen einige gar keine Bête, geben auch keine Consolation, sonder ein jeder setzt eine gleiche Summe auf den Pot, wovon man die Bêtes oder Consolationes abnimmt, und wann der Pot alle ist, wieder zusetzt.

Geht ein Mediateur verlohren: und man hat den verlangten König nicht, wie es seyn sollte, mit so viel bezahlet, als der Mediateur gilt: so muß man demjenigen, der den König gegeben hat, noch einmal so viel bezahlen, als den andern. Gewinnt man ihn in solchem Falle aber: so bezahlet der, welcher den König gehabt hat, nichts, ausser den Matadoren und den Ersten, so sie vorkommen. Eben so geht es auch mit dem, welcher den verlangten König abgestochen.

Mit den Zusetzen und den Bêtes geht es wie bey der ordentlichen Quadrille, und wie im III. Kapitel stehet.

Zuweilen wird auch nur Mediateur ohne Favoritfarbe gespielet und dabey ist nichts besonders weiter anzumerken.

Einige wählen sogar 2 Farben, wovon die eine Préference und die andere favorité genannt wird, wovon die erste vierfach, und die andere doppelt alles erhöhet.

# Das VII. Kapitel.

## Von einigen Spielen, die mit der Quadrille Verwandtschaft haben.

### 1. Quadrille solitaire.

Dieses Spiel nennet man le Solitare à quatre, weil man niemand rufen darf, sondern verbunden ist, allein zu spielen. Man beobachtet darinnen alle Regeln der Quadrille, ausser daß man niemanden zum Gehülfen rufen darf.

Wenn es sich ereignet, daß alle vier Spieler nicht Solo spielen können, oder keine gute Karten haben, einen König zum Mediateur zu fordern: so wird gepasset, und man kann die Spadilje nicht nöthigen zu spielen, wie bey der ordentlichen Quadrille. Man setzet und giebt von neuem, und das so lange, bis einer Solo oder Mediateur spielet.

### 2. Der Mediateur solitaire mit Dreyen.

Man spielet dieses Spiel, welches manche auch Tritri oder Tritrille nennen, nur in Ermangelung eines vierten Mannes, mit Dreyen, und es ist nicht weniger anmuthig. Es wird damit also gehalten. Man nimmt zehn Blätter aus einem ganzen Kartenspiele heraus, nemlich neun

Car:

Carreau und die Coursechse, und läßt den Carreaukönig im Spiele. Hierauf läßt sichs in allen vier Farben spielen, obgleich eine fast gänzlich fehlet. Z. E. wenn einer die beyden schwarzen Aß mit den Königen hat, so kann er in Carreau spielen, und wird folglich alle Matador haben, die ihm, wie gewöhnlich, bezahlet werden.

Eben so kann auch einer, welcher Mediateur spielen will, den Carreaukönig fordern, weil man ihn in dem Spiele gelassen, um es eben so angenehm zu machen, als wenn man unter vieren spielete.

Sonst wird es damit nicht anders, als dem gewöhnlichen Mediateur gehalten, nur daß man niemand rufen und nicht die Spadilje nöthigen kann, zu spielen, wenn alle passen. Man muß von neuem setzen und geben, und das so lange bis einer für sich allein ein Spiel hat, es sey nun Mediateur oder Solo, und daher heißt es solitaire.

Man spielet aber diesen Mediateur solitaire mit dreyen noch auf eine andere Art. Es werden nemlich aus einem ganzen Spiele die vier Dreyen weggenommen, daß also statt der vierzig Karten nur 36 bleiben. Wer giebt, ertheilet jedem Spieler zwölf Karten, drey und drey, oder viere und viere nach Belieben, so daß alle 36 Karten aufgehen. Wer nun spielen will, der muß allein sieben Stiche machen. Man kann sich auch einen König ausbitten und Me-

diateur spielen, wenn man sich sechs Stiche zu machen getrauet und es einem nur an dem siebenten fehlet: sonst passet man, und richtet sich nach den obigen Regeln des Mediateur solitaire mit Dreyen oder Tritrille. Und daher schreibt sich an einigen Orten wohl die Spielart her, daß man im ordentlichen Quadrille stets 7 Stiche machen muß.

### 3. Cinquille oder Quintille.

Hierzu gehören fünf Personen, und man hat dabey nur die Regeln der Quadrille in Acht zu nehmen, denen es ausser einigen wenigen Punkten, die wir anmerken wollen, in allem folget.

Man giebt die ganze Karte aus, einem jeden Blätter, und das zu zweyenmalen vier und vier, oder zweymal drey und einmal zwey, anders aber ist es nicht erlaubet. Sind die Karten gegeben, so redet ein jeder nach seiner Ordnung und fraget oder passet. Wer sich nun getrauet, drey sichere Stiche zu machen, der rufet einen König aus einer andern Farbe, als worinnen er spielen will, zu Hülfe, damit er von dem noch zween Stiche gemacht bekomme. Denn man muß ihrer fünfe haben, wenn man gewinnen will, und sind vier Stiche Remise, drey aber Codilje verloren.

Derjenige, welcher den gerufenen König hat, muß sich solches nicht vor der Zeit merken lassen, bis

bis er zum Vorscheine kommen kann, ob er gleich dem Spieler zum Vortheile spielen oder zugeben und sich dadurch stillschweigend verrathen darf. Sie stehen beyde für einen Mann und haben die drey andern wider sich, die gleichfalls für eins stehen, und ihre Stiche zusammen legen.

Hat einer vier gewisse Stiche in der Hand, oder denkt solche leicht zu machen, und es fehlet ihm nur an einem fünften: so kann er sich einen König ausbitten, und allein Mediateur spielen: da denn die vier andern wider ihn sind, und der Verlust und Gewinnst, wie bey der Quadrille ist.

So steht es auch frey, ohne einen König zu nehmen, Solo zu spielen, wenn man sich getrauet durchzukommen, und wird es damit, wie bey Quadrille gehalten; sogar, daß man auch hier die Favoritfarbe zuweilen gelten läßt.

Hat jemand selbst zween oder drey Könige in der Hand, und die Reihe ist an ihm, zu fragen, ob es erlaubt sey; so kann er, wenn er sich nicht für stark genug hält, ein Solo zu unternehmen, sich selbst oder einen von seinen Königen rufen, da er denn wenn er verliert, nur die blosse Bête setzet.

Wenn alle fünf Spieler passen: so muß derjenige, welcher die Spadilje hat, gezwungen spielen. Um ihm solches zu erleichtern, muß sich an einigen Orten derjenige, welcher etwan zween Könige hätte, selbst zu seinem Gehülfen anbiethen; und es stehet ihm frey, seinen Gehül-

sen auch Trumpf machen zu lassen, wofern er nicht selbst eine Farbe nennen will. Machet der Gehülfe Trumpf: so darf er die Farben nicht nehmen, worinnen er die Könige hat. Ernennet aber der Spieler solchen, so steht es ihm frey, indem vorher nicht darf gesagt werden, was für zween Könige beysammen sind. Doch ist es auch erlaubt, daß der Spieler sich selbst von freyen Stücken einen König wählen darf, welches so geschehen muß, wenn sich keine zween Könige in einer Hand befinden. Diese von dem Glücke selbst angewiesene und bestimmte Hülfe mit den zween Königen findet bey einigen auch da so gar statt, wo freywillig und ungezwungen gespielet wird: und pfleget derjenige, welcher Erlaubniß erhalten, zu spielen, sogleich nach Benennung seiner Farbe zu fragen, wer zween Könige habe und sein Gehülfe sey. Giebt sich niemand an: so muß er sich alsdann erst selbst einen König erwählen.

Wie es in der Quadrille seinen guten Nutzen hat, bald Trumpf zu fordern: so ist es bey der Cinquille noch vortheilhafter und dem Gehülfen zu rathen, wofern er am Ausspielen ist, oder bald daran kömmt, damit hervorzurücken, wenn er kann, indem die Trümpfe wahrscheinlicher Weise unter ihrer fünfe getheilet, folglich deren wenige in einer Hand sind, und der Spieler die meisten oder wichtigsten hat; der sie denn bey dem zweytenmale fordern gemeiniglich alle heraus bekömmt.

Sonst

Sonst wird es mit dem Bezahlen und Setzen wie in der Quadrille gehalten, und werden die Matadors sowol aus einer, als aus beyden Händen zusammen gerechnet und bezahlet.

## 4. Forcé par tout oder Respekt.

Dieses ist ein neuer Zusatz zu der Quadrille mit dem Mediateur und der Couleur favorite, wodurch man noch mehr Gleichheit und Abwechselung in dieses Spiel zu bringen gesuchet hat. Denn da sich es vielmal ereignet, daß einer mit den beyden schwarzen Aß weder in der Favoritfarbe, noch Mediateur, spielen kann, und daher einen andern sich oft vorspielen lassen muß: so hat man dem, der beyde schwarze Aß bekommen, durch dieses Forcé par tout einen Vorzug noch vor dem Mediateur, auch in der Favoritfarbe, geben wollen.

Es bestehet aber solches eigentlich darinnen, daß einer die Spadilje und Basta haben muß, und sich doch nicht im Stande befindet, weder Mediateur noch Solo spielen zu können. Dieses geschiehet gemeiniglich, wenn er keine Manilje oder andere gute Karten dabey, sondern nur lauter schlechte Fehlbriefe in seiner Hand siehet; oder wenn er von zweyen oder dreyen Spielen beynahe gleiche Vermuthung hat, sie zu gewinnen; oder er auch ein großes Spiel herauszubringen gedenkt; oder wenn ihm ein anderer einen Mediateur vorspielen will. Er giebt sich

daher

daher mit Forcé par tout an, wenn er will, ruft einen König und läßt solchen den Trumpf ernennen. Diese Ernennung des Trumpfes von dem Gehülfen wird unumgänglich in diesem Spiele erfordert, und steht es dem, der die Spadilje und Basta hat, nicht frey, den Trumpf selbst zu nennen, wenn er Force par tout spielen will.

Es ist daher der Klugheit gemäß und eine Regel für ihn, daß er sich einen König aus einer Farbe ruft, wovon er nur ein Blatt oder wenig Blätter, oder auch wohl gar keins hat, weil ihm sonst leicht in seiner Renonce Trumpf gemacht wird.

Ist der König gerufen, so ist es dessen Schuldigkeit, den Trumpf zu ernennen: und er wird wohl thun, wenn er diejenige dazu erwählet, worinnen er eine Manilje hat, gesetzt, daß er auch nur noch ein einziges Blatt darneben hätte. Hat er aber in keiner Farbe die Manilje, so nimmt er diejenige, wovon er entweder die höchsten oder die meisten Blätter hat: doch darf er diejenige nicht wählen, von welcher der König gerufen worden ist.

Hat der zum Gehülfen angerufene Spieler das Ausspielen oder kömmt er bald daran, so ist es gut, wenn er sogleich mit der Manilje fordert, darauf seinen König bringt, und hernach wieder mit seinem höchsten Trumpfe fordert, oder auch nach Beschaffenheit seiner Karten das niedrigste Trümpfgen ausschlägt.

Ist

Ist der Spieler am Ausschlage: so thut er wohl, wenn er klein Trumpf fordert, um zu sehen, wie sein Gehülfe beschaffen sey, welcher die Manilje oder einen andern hohen Trumpf, von dem er glaubet, daß man ihn nicht stechen könne, darauf setzen muß. Alsdann kann er entweder seinen König spielen, oder Trumpf nachbringen; und wird auf diese Art durch solches Forcé par tout manche Vole und oft ein großes Spiel gemacht.

Man bezahlet für das Forcé par tout so viel, als für Solo, dem es allein nachstehen muß; und wenn es in der Favoritfarbe gespielet worden, eben so viel, als für ein Solo in der Couleur Auch werden die Matadors, die Ersten und Tutti, so wie bey der Quadrille bezahlet. Der Unterschied ist nur, daß sich hier zween in den Gewinnst theilen, da ihn beym Solo oder dem Mediateur einer allein zieht. Wer also auch dieses oder jenes unternehmen kann, der wird sich nicht zum Forcé par tout angeben.

Es begiebt sich aber oft, daß ein anderer vor der Hand Mediateur spielen will, da man solches vielleicht mit den beyden schwarzen Aß selbst unternehmen möchte; und da ist denn kein anderer Rath, als daß man Forcé par tout sage, wofern man nicht Solo spielen kann.

Man hat bey dem Respekt den Vortheil, daß, wenn es entweder Remise oder Codilje verloren geht, man nur die Hälfte von dem Verluste zu tra-

tragen hat, indem der Gehülfe die andere über sich nehmen muß. Sonst wird es in den übrigen Stücken vollkommen wie in der Quadrille gehalten, nach deren obigen beschriebenen Regeln und Gesetzen man sich in allem genau richtet.

# Das neueste Piquetspiel.

## Das I. Kapitel.

### Vorläufige Anleitung zu dem Piquetspiel.

Anfänglich muß man wissen, das dieses Spiel nur unter 2 Personen gespielet werden kann, und daß man von einem ganzen Spiele französischer Karten die zwey, drey, vier, fünf und sechs absondert, und hernach mit den übrigen 32 Blättern spielet.

Hierauf beschließt man, um wie viel und bis auf welche Zahl die Partie gespielet werden soll, welche letztere insgemein hundert und eins, oder auch nur hundert, ist. Manche rechnen auch bloß 4 Spiele auf eine Partie.

Ehe

Ehe man spielen will, muß ausgemacht werden, wer zuerst die Karten mischen und ausgeben müsse, weil derjenige, welcher anspielet, allezeit in besserm Vortheile sitzet: daher nimmt ein jeder so viel oder so wenig Blätter als er will, wenn er nur mehr als ein Blatt hat. Derjenige nun, welcher die allergeringsten Karten weiset, dem kömmt das Mischen und Geben zu. Und wenn unversehens (welches in der Eil oft geschieht,) einige auf den Tisch fielen, so darf man sich an dieselben nicht kehren, wohl aber an die, die in der Hand bleiben und weggehoben sind.

Auch wird es also bestimmt, daß jeder aus der Karte ein verdecktes Blatt zieht, da alsdenn das Niedrige das Meliren und Geben mit sich bringt.

Die Ordnung der Karten bleibet, wie sie an sich selbst sind, ausgenommen daß das Aß den König sticht; der König sticht hernach die Dame, die Dame den Buben, und der Bube die Zehen, und so weiter, nachdem die Blätter geringer sind, bis auf die Sieben, welche das geringste ist.

Der, welcher die Karten gemischet hat, giebt sie dem andern, um sie in zwey Theile abheben zu lassen; der von oben abgehobene Theil wird beym Zusammenlegen nun der unterste, und nun theilet der Geber die Karten an den andern und sich dergestalt aus, daß er jedem nicht mehr und nicht weniger, als 3 oder 2 Blätter auf einmal

mal giebt, und so lange damit fortfähret, bis ein jeder zwölfe habe. Die übrigen achte leget er dem, welchem er zuspielen will, (in 2 Häufgen zu 5 und 3 Blättern) gegen über. Wann nun ein jeder seine Karte besehen hat, und der erste unter den Seinen keine Figuren, (das sind König, Dame und Valet,) finden, so spricht er zu dem andern: Ich habe Cartes blanches, und werde so und so viel andre Bläter nehmen: damit ich euch aber meine Cartes blanches aufweisen kann, so berichtiget zuförderst euren écart, und werfet von euren Karten so viel als euch beliebet, weg. Hat dieses nun der andere vollendet, so weiset ihm der erste alle seine zwölf Karten oder Cartes blanches, damit der andere wissen könne, daß keine weggeworfen oder verstecket worden sind. Derselbe, welcher Cartes blanches hat, rechnet oder marquirt dafür 10 Augen, und wirft erst, nachdem er seine Karten aufgewiesen hat, so viel Blätter davon weg, als ihm gutdünket, und er von dem Talon zu nehmen Erlaubniß hat: aber er ist an die erste Zahl, die er vor Aufweisung seiner Cartes blanches, zum Ecart angegeben hat, genau gebunden. Wenn dieses berichtigt ist, und es sich zuträgt, daß der andere auch Cartes blanches hat, so marquirt dieser ebenfalls zehen Augen, und sie hindern den ersten, wenn sie gleich von mehrerer Würde sind, als die seinigen, an nichts, ausser daß er alsdann weder Sechziger (Pic) noch Neunziger (Repic) machen kann.

Man

Man siehet hieraus, daß der, welcher der erste ist, einen großen Vortheil habe, um so vielmehr, weil er von den acht noch liegenden Karten, bis fünfe, (jedoch nicht mehr,) nehmen kann, wenn er zuvor so viel von den Seinen weggeworfen hat: auch steht es in seinem Willen, nach dem Zustande seines Spieles, so wenig Blätter zu nehmen, als er will, nemlich: **Ein, zwey, drey, vier.** Nach diesem weniger Wegwerfen kann er die von **Fünfe** überbliebene besehen, und hernach wieder hinlegen. Wenn solchergestalt einige Karten übrig bleiben, so kann der andere den ganzen Rest, oder so wenig er will, davon nehmen, wenn er zuvor von den in Händen habenden Karten so viel weggeworfen hat, wann er die übrigen Karten nicht alle nimmt, so mag der erste die liegenbleibenden wohl besehen, nachdem der andere sie allbereits besehen hat, jedoch muß jener vorhero die Farbe, die er ausspielen will. andeuten, und nach dem Besehen der liegengebliebenen Karten, keine andern als die angedeutete, ausspielen. Im Fall der erste eine solche Farbe auszuspielen verspräche, die er weggeworfen, oder gar nicht in der Hand hätte, so muß er ausspielen, was dem andern gefällt. Man merke auch, daß sowol der erste als der Letzte, allezeit zum wenigsten ein Kartenblatt, um eine andere dafür zu nehmen, wegwerfen müssen, was für ein schönes Spiel sie auch haben.

Auch wollen manche dem ersten gar nicht unter 3, und dem andern nicht unter 2 Blätter, wegzuwerfen gestatten.

Um geschickt abzulegen (*ecarter*) behält man zuförderst diejenigen Farben, worinnen die meisten Blätter vorhanden sind, damit ein guter **Rummel**, das heißt, eine Anzahl in einer Farbe, daraus erfolge. Ferner sind die Blätter, welche in einer gewissen Suite oder Reihe auf einander folgen (Sequenzkarten) nicht ohne Noth zu zerreißen, ingleichen die gedritten oder gevierten Blätter, z. E. 3 Aß, 3 Könige, 3 Damen 2c.

Nachdem die Karten weggeworfen worden sind, und ein jeder, was ihm gehört, aus dem Talon genommen hat, so zählet der erste laut aus, wie viel er von einer Farbe am meisten habe, welches der **Rummel** (la Ronfle, les Potnts) genennet wird. Hat der andere einen größern Rummel, so spricht er: **nicht gut.** Ist die Zahl der Blätter gleich, so wird er gezählet.

Sind die Augen an beyden Seiten gleich, so gilt der Rummel nicht. Bey diesem Zählen gilt das Aß 11 Point; die drey Figuren (König, Dame, Bube) werden jede für 10 Points, und die übrigen 4 Karten nach ihrem eigenen Werthe, nemlich zu 10, 9, 8 und 7 gezählt.

Wenn man hiermit richtig ist, so zählet der erste oder Anspieler seine Sequenz-Karten, als Tertien, Quarten, Quinten, Sechsten 2c.

nach

nach der Vielheit der Karten, welche bey ihm von einerley Farbe nach der Reihe folgen, indem er bey dem höchsten anfängt, und so die andern nach der Ordnung herzählt.

Die Sequenz-Karten machen, wenn drey oder viere nach der Reihe folgen, eine Tertie oder Quarte, und wenn es fünfe sind, eine Quinte u. s. w. Man setzet auch das Wort Major hinzu, wenn das Blatt, womit eine Tertie, Quarte, Quinte rc. anfängt, das höchste ist, z. E. Aß, König, Dame. Hingegen benennt man eine Sequenz vom Könige u. s. w. wann sie mit einem Könige anfängt.

Eine jedwede gedritte Sequenz gilt drey Points, die Quarte viere, die Quinte funfzehn, die Sechste sechzehn, die Siebende (Septime) siebenzehn, die Achte (Octave) achtzehn.

Weiter ist in Acht zu nehmen, daß derjenige, welcher die höchste Tertie, Quarte, Quinte, oder andere Sequenzen hat, ob er gleich nur eine dergleichen hätte, alle andere geringere, welche sein Mitspieler hat, in welcher Menge sie auch seyn mögen, ungültig machet, so wie hingegen die geringern Sequenzen desjenigen, dessen höchste Sequenz gültig gewesen ist, eben dadurch zugleich mit Gültigkeit erlangen, als z. E. der eine hat eine Tertie-Major, Tertie von der Dame, vom Buben oder noch geringere, und der andere hat eine Tertie vom Könige, weil man die Tertie-Major des einen, die Tertie vom Kö-

 nige

nige des andern zu nichte machet, also kann der, der eine Tertie-Major hat, seine andern geringern Tertien alle mit zählen. Weiter machet die Quatre die Tertie, die Quinte die Quarte, die Sechste die Quinte. die Siebente die Sechste, die Achte die Siebente zu nichte, so, daß der, welcher eine Sechste hat, seine Tertie Quarte und Quinte, die er daneben hat, mit zählen kann, obgleich der andere, der keine Sechste hat, Tertie, Quarte und Quinte von höherm Werthe besitzt.

Nach den Sequenzen zählet man die gevierten oder gedritten Asse, Könige, Damen, Buben, Zehne, wo man sie hat, und gehen solche den Sequenzen gleich, nemlich die Asse sind die höchsten, die Zehne die niedrigsten. Die Neune, Achte und Sieben werden nur nach ihrer Zahl, niemals aber zu Gedritten oder Gevierten gezählet. Für jedes Gedritte werden 3 Points gezählt. Wo man vier Asse, vier Könige, vier Damen, vier Buben, oder vier Zehen hat, so gilt jede Sorte davon Vierzehen.

Bey diesen Gevierten und Gedritten strafet auch wie bey den Sequenzen das höchste das niedrigere, und kann man, wenn das höchste gegolten hat, alle geringere auch angeben, wenn der andere, dessen höchstes nicht gegolten hat gleich noch so vieles Geviertes und Gedrittes hätte. Z. E. Ich habe 4 Aß und 3 Zehen, so zähle ich 17, und mein Gegner, der

vier

vier Damen, vier Buben und drey Könige hat, zählet nichts.

Wenn dieses alles vorbey ist, und ein jeder zusammen gezählet hat, wie viel er von diesem und jenem habe, so fängt der erste an seine Karte auszuschlagen, eine auf einmal, und zählet vor jede Karte, mit der er sticht und ausschlägt, eins zu seinen angegebenen. Die Karten werden so lange es möglich ist, mit gleicher Farbe bedient, und die geringern können auch nicht anders als durch höhere von eben derselben Farbe gestochen werden. Denn wenn jemand eine Sieben oder eine andere Karte aus einer Farbe ausspielete, und der andere hätte nicht ein Aß, einen König, eine Dame oder eine andere hohe Karte aus eben derselben Farbe, so kann er die besagte Sieben nicht stechen, oder dafür ein Auge rechnen. Es kömmt dem nur zu zählen zu, der da sticht, oder anfängt auszuspielen; es läßt sich auch die einmal ausgeschlagene Karte nicht wieder zurück ziehen, wo man nicht Farbe bedienen kann; denn letzteres kann man wohl noch thun, ohne daß man eines vorsetzlichen Fehlers beschuldiget werden könnte.

Schläget einer einen König, Dame, Bube, Zehen aus, so zählt er im Ausschlagen eins: wirft der andere eine höhere Karte darauf von eben derselben Farbe, so sticht er, und zählet, wie der andere, auch eins. Hernach kömmt diesem (der gestochen hat) zu, auszuschlagen,

 von

von selbst beliebiger Farbe, und er fährt mit dem Ausschlagen und Zählen so lange fort, bis der andere wieder stechen kann, und also werden beyde gegen einander fortfahren, so lange sie Karten in Händen haben.

Derjenige, welcher den letzten Stich kriegt, zählet statt ein drey Augen dafür. Derjenige, der die meisten Lesen gemacht hat, zählet wegen dieses Vorzugs zehen Augen sich zum Besten, wo aber beyde Spieler gleich viel Lesen haben, so zählet keiner etwas dafür.

Nächst diesem merket man durch Pfennige, oder Aufschreiben an, wie viel Augen (Points) jeder gemacht hat, und falls mit diesem Mahl das Spiel nicht geendiget ist, so fährt man mit Spielen so lange fort, bis der eine seine Zahl erreichet hat, welche im Anfange abgeredet worden ist. Wenn derjenige, welcher verloren hat, noch weiter fortspielen will, so hebt man aufs neue ab, um zu wissen, welches der erste, oder der Anspielende seyn soll, falls man es im Anfange nicht beschlossen hat, wie die Reihe fortgehen soll, denn ausserdem darf man nur so immer fortfahren, als hätte man das Spiel noch nicht geendiget, und stehet hernach einem jeden frey, aufzuhören, wenn eine Partie zu Ende ist, ohne daß er weiter zu spielen verbunden wäre.

Jetzt rechnet man gewöhnlich 4 Spiele zusammen, zieht die Summen von einander ab, und der Ueberrest wird, mit 10 getheilet, zu Partien gerechnet, doch so, daß 5 und drüber

auch

auch eine Partie gilt, z. E. 44 sind vier und 45 fünf Partien. Auch marquirt man mit den 6, 5, 4, 3, 2. wovon eines die Treffles und Piques, der andere die Cœurs und Carreaus nimmt. Z. E. ich gewinne in vier Spielen 10, 24, 35, 42, so bekomme ich 1, 2, 4, 5. Nach geendeten Spiele werden die schwarzen gegen die rothen ausgewechselt und und die Fehlenden bezahlt.

Falls alle beyde ihr Spiel so weit gebracht haben, daß einem jeden nicht mehr als vier oder fünf Points zu endigen fehlen, und der eine die Cartes blanches hat, so hat er gewonnen; der Rummel folget diesem nach im Gewinnen; hernach kommen die Sequenz-Karten, sodann die Gevierten oder Gedritten, Asse, Könige, Damen, Buben und Zehen, und zuletzt die Points, die man im Ausspielen rechnet.

Derjenige, welcher wegen Cartes blanches, Rummel, Sequenzen, Gevierter oder Gedritter Asse, Könige, Damen, Buben und Zehen, im Zusammenrechnen aller seiner Augen dreyßig zählen kann, dergestalt, daß er weder ein einziges von seinen Blättern dazu auszuspielen genöthiget gewesen ist, noch sein Mitspieler etwas gültigeres gegen ihn aufbringen können, zählet, annstatt der dreyßig, neunzig, und wenn er über 30 hat, so saget er 91, 92, 93, 94. und so fortan, und diese Honneur nennet man einen Neunziger oder Repic.

Wenn hingegen der Anspieler durch seinen Rummel, Sequenzen, Gevieates oder Gedrittes nicht ganz bis auf 30 Points zählen kann, und folglich durch das Ausspielen hoher Karten bis an diese Zahl zu kommen suchen muß, ohne daß sein Mitspieler zum Ueberstechen kommen kann, so rechnet er anstatt der dreyßig, sechzig Augen, und das nennet man einen Sechziger oder Pic.

Hierbey ist zu merken, daß, wenn einer, anstatt 60 zu sagen, 30 spräche, und damit fortführe, und zählte 31, 32, sich aber hernach noch erinnerte, und sagte: 30 von Pic machet 60 oder 62, so hindert ihm solches an seinem Spiele nicht, wenn es auch gleich gar am Ende desselben geschehe, dafern er nur nicht die Karten aufs neue gemenget, und abheben lassen, oder etwa schon zu dem folgenden Spiele zu geben angefangen hat. Denn in den letztern Fällen ist keineswegs zuzulassen, daß einer die dreyßig von Pic nachmals zählen könne, sondern es ist der Sechziger verloren. Derjenige, welcher alle Lesen macht, rechnet, anstatt daß er, wie sonst gebräuchlich, zehne zählen sollte, vierzig, und das heißt Capot oder der Marsch.

Endlich ist noch zu merken, daß wenn beyde Spieler, gleiche Rummels, gleiche Sequenzen und Lesen hätten, daß keiner unter ihnen, wegen dieser Gleichheit etwas zählen oder einigen Vorzug haben kann: so werden alsdenn einig und allein die Augen (Points) gerechnet,

die

die ein jeder im Ausschlagen und Stechen zusammen zu bringen vermocht hat.

## Das II. Kapitel.

### Entscheidung einiger Fälle; welche sich bey dem Piquetspiel ereignen können.

1. Wenn einer mehr Karten giebt oder nimmt, als es sich gebühret: so steht es in der Willkühr desjenigen, welcher der erste ist, umgeben zu lassen, oder so, wie gegeben worden ist, fort zu spielen. Dafern aber derjenige, welcher der erste ist, dreyzehen anstatt zwölf Blätter hätte, und er nicht vom neuen geben lassen, sondern spielen wollte: so muß er davon ein Blatt, das er zu viel bekommen hat, wegwerfen, damit der letzte so viele Karten, als der erste habe. Wenn hingegen der: welcher giebt, dreyzehn Karten genommen hätte, so steht es nur dem ersten frey, ob er fortspielen, oder vom neuen geben lassen will, weil der, welcher die Karten gegeben hat, schuld an dem Vergeben ist. Es kann auch der erste, wenn er fortspielen will, beym Kaufen die Zahl der Zwölfe berichtigen, dergestalt, daß er ein Blatt mehr, als er nehmen wird, wegwerfe. Dieses aber muß also

geschehen, daß man es dem andern vorhero sage, ehe er die Blätter, die er kauft, besehen, oder seine ersten darunter gemenget hat. Denn hernach ist das jetzterwähnte durchaus nicht mehr zuläßig, und muß man das Spiel, wie es sich befindet, fortspielen: jedoch bey der Strafe, die wider diejenigen, welche zu viel Blätter haben, folgen wird.

2. Wenn einer funfzehn, oder sechzehen Blätter gäbe, oder wenn jemand eine Lese mehr, als sich gebühret, giebt oder nimmt, so muß man nothwendig die Karten von neuem geben, und steht es in keines der beyden Spieler Wahl fortzuspielen, um die Verwirrungen, die davon herrühren, zu verhüten.

3. Wenn einer auszuspielen angefangen, und die Cartes blanches, den Rummel, die Sequenzen, die gedritten oder gevierten Asse, Könige, vorher zu zählen vergessen hat, so kann er sie nachmals nicht mehr rechnen, sondern sie werden ihm, weil er sie versehen, ungültig gemacht.

4. Der, welcher, ehe er sein erstes Blatt ausspielet, nicht zuvor aufweiset, wie viel sein Rummel in sich enthalte, oder auch seine Sequenzen, der verliert solche Augen, und kann nicht wieder zurücke treten; sondern nun zählt der andere alles dasjenige als gültig, was er von gedachten Sachen aufweisen kann, ob diese gleich niedriger und geringer wären, als des Anspielers

lers seine, und er auch schon zugespielet hätte: jedoch muß der andere besagte Sachen zuvor weisen, und zwar, so bald der Anspieler den Fehl begangen hat, denn wenn er nur ein einziges Blatt, nachdem vorgedachter Fehler geschehen, zugespielet hätte, so kann er so wenig, als der Anspieler seine Karten angeben.

5. Wenn einer falsch ansagete, und z. E. drey oder vier Asse, Könige, Damen, Buben oder Zehen, die er nicht hat, und welche Sachen nicht wie Cartes blanches, Rummel und Sequenzen aufgewiesen werden dürfen, unrecht zählte, und hierauf nur ein Blatt ausspielete, sein Mitspieler aber im Anfange, Mittel, oder Ende des Spiels, diesen Fehler vermerkete, so ist die Strafe für dieses falsche Ansagen diese, daß der falsche Ansager nicht das geringste, was er in Wahrheit haben kann, zählen darf, dahingegen der andere nun alles rechnen kann, was er hat. Es macht auch eine Ausnahme, wenn dasjenige, so einer erst falsch gerechnet hat, des andern Pic oder Repic verhinderte, denn in diesem Fall kann derjenige, der den Fehler begangen hat, nicht verhindern, daß der andere nicht sein Spiel zähle, ob er gleich zu spielen nur angefangen hat, und es im Mittel des Spiels gemerket worden ist.

6. Derjenige, welcher mehr Karten nimmt, als er weggeleget hat, ist gleicher Strafe unterworfen, und zählet ganz und gar nichts, wenn

sichs

sichs im Spielen befindet, daß er mehr Blätter hat, als er haben sollte. Wer aber weniger nimmt, oder bey wem sich der Karten weniger befinden, der unterläßt nicht zu zählen, was er hat; daß also mit wenigern, aber nicht mit mehrern Karten, als man haben soll, gespielet werden kann, nur muß derjenige, der weniger, als der andere, hat, dieselben zugeben. Als z. E.: Wenn derjenige, welcher zwölf Blätter hat, zehen Lesen nach einander machte, und die zwey letzten Blätter von unterschiedener Art oder Farbe wären, so muß der, welcher nur noch eines hat, dasselbe auf das erste, so der andere ausspielen wird, obs gleich von der Farbe nicht ist, zuschlagen, und kann also Capot werden, ob er gleich mit diesem ihm übrigen einzigen Blatte des andern folgendes Blatt, weil es von eben der Farbe, und niedriger als seines ist, stechen könnte: denn man muß auf die Blätter, welche ausgeschlagen werden, so lange man kann, zuschlagen, und nächstdem ist ja hier die Schuld des vorfallenden Fehlers lediglich demjenigen zuzumessen, der die wenigsten Blätter hat.

7. Alle Karten, die den Tisch berühren, nemlich, die im Ausschlagen aus der Hand geschossen sind, können nicht wieder aufgenommen werden: Es wäre denn, daß man von derselben Farbe, welche ausgeschlagen wird, noch Blätter hätte, und man ohne solches bemerkt zu haben, von einer andern Farbe zuschlüge, denn in diesem

diesem letztern Fall muß man das unrechte Blatt wieder nehmen, und das andere bekennende dafür zuschlagen. Es ist keine Strafe darauf gesetzt, man muß aber bekennen. Wenn aber einer gedächte, er schlüge ein Aß, König, Dame, oder anderes Blatt aus, und er unversehens ein niedrigeres Blatt, als das, so geschlagen ist, zugebe, so muß es, wenn das Blatt aus der Hand ist, dabey verbleiben, und kann man es nicht wieder nehmen.

8. Wenn einer ein Aß hat, und dafür aus Versehen einen König, oder dergleichen zählet, so fällt er, ob er zwar in Wahrheit ein Aß hat, auch sich nur versprochen, und eins vor das andere angesagt hat, in die Strafe, welche auf das Spiel gesetzt ist, jedoch für diesesmal allein, und wenn er bereits zu spielen angefangen hat; denn, daferne er noch kein Blatt ausgeschlagen hätte, ist ihm ohne einige Strafe zugelassen, seine Worte zu ändern.

9. Wer seine Karte, in der Meynung, daß er verloren habe, wegwirft, und mit andern Blättern, die auf dem Tische liegen, vermischt, der kann sie hernach, wenn er gleich verspürte, daß er sich geirrt hat, weder wieder nehmen, noch Hoffnung haben, sein Spiel auszuspielen, sondern er hat es verloren; wenn die Karten aber noch nicht unter einander vermenget worden sind, so stehet ihm noch frey, ob er das Spiel verlieren oder gewinnen will.

10. Ferner, wenn einer, wie sichs oft begiebet, zu der Zeit, da er nicht mehr, als zwey oder drey Blätter noch in der Hand behält, vermeynet, daß der, wider welchen er spielet, höhere Blätter von seiner Farbe habe, und dahero die ihm noch übrigen Blätter stechen könne, folglich alle zwey oder drey Blätter auf einmal wegwirft: alsdenn hält man die für die erstgeschlagenen, welche befunden werden, daß sie am ersten den Tisch oder Teppich anrühren, und am untersten liegen: so, daß, wenn der andere eines oder zwey von denjenigen, so der andere vermeynet, daß er sie habe im Kaufen weggeworfen, annoch hätte, er besagte Blätter stechen oder gehen lassen kann, sie mögen höher oder niedriger, als die, welche auf dem Tische liegen, seyn.

11. Es ist auch nicht zugelassen, zweymal wegzulegen oder zu kaufen, als z. E. der erste leget sechs Blätter weg, und nimmt deswegen, andere sechse: Indem er aber auf das siebente kommt, und es im Umkehren erkennet, und siehet, daß es ihm nützlich wäre, so ist ihm nicht zugelassen, noch eines wegzuwerfen, damit er selbiges siebente auch bekommen möchte. Also auch, wenn der letztere eines oder zwey weniger, als noch übrig sind, wegwirft, und indem er die Kaufkarte aufhebet, siehet, daß noch eine wäre, so ihm dienen könnte, darf er, sowol als der andere, keine mehr wegwerfen, um selbige

ge zu nehmen; so ist auch keinem zugelassen. ehe er weggelegt, die Blätter, die er nehmen soll, zu besehen. Derowegen soll der erste dem andern die Zahl, die er nimmt, und die er gewiß liegen lässet, ansagen, damit der letztere nicht Ursache bekomme, zu sagen: Ich weis nicht, wie viel Karten ihr genommen habt, und deswegen muß ich sie zählen, welches er nicht thun kann, wenn der erste ihm sagt, wie viel er liegen läßt.

12. Wenn man weniger Blätter, als man nimmt, wegwirft, hernachmals aber sich besinnt, daß man zu viel genommen habe: so kann man, wofern noch keines umgekehret, oder zu den andern geleget ist, die Blätter, welche man zu viel hat, wieder hinlegen. Hat man aber eines von diesen Blättern besehen, oder zu denen geleget, die man vorhero gehabt und behalten hat, so ist es ein Fehler, welcher diese Strafe mit sich bringt, daß man sein Spiel, doch nur für diesesmal, verliere.

13. Weiter, wenn einer aus Unvorsichtigkeit zweymal nach einander die Karte giebt, aber sich wieder besinnt, daß er geirret habe, und daß nicht an ihm die Reihe zu geben sey, so muß der andere geben, wofern er nur von seinen Blättern keines besehen hat, ob gleich der andere die Seinen besehen hätte.

14. Wenn

14. Wenn derjenige, welcher der erste ist, den Rummel, Sequenz, gevierte und gedritte Asse, Könige, oder dergleichen Dinge ansaget, und der andere darauf antwortet, daß sie gut sind, hernach aber, wenn er sein Spiel recht besieht, dafern er nur kein Blatt zugeschlagen hat, (weil er nachmals durchaus nicht mehr gültig ist,) befindet, daß er sich geirret, und daß er mehr oder weniger Rummel, niedrige Sequenze, oder Asse, Könige, oder dergleichen, die mehr gelten, als diejenigen, die der andere zählet, in Händen habe: so kann er noch zurück treten, und rechnen, was er von gedachten Sachen hat.

15. Wenn auch der letzte, nachdem er den ersten den Rummel, Sequenze, Asse, Könige, oder dergleichen zählen lassen, ehe er noch zuschlägt, verspüret und befindet, daß er so viel oder mehr dergleichen gültige Karten hätte: so kann er ebenfalls wieder zurück kehren, ob gleich der erste ausgeschlagen hat, welcher schuldig ist, dasjenige, was er dem andern zum Schaden allbereit gezählet hat, wieder aufzusagen und nachzulassen, weil das Wort einen durchaus nicht bindet.

16. Cartes blanches werden eher, als alle andere Sachen gezählet, und müssen sie sowol zum ersten als zum letzten, ehe man wegleget und kaufet, gewiesen werden, wie zuvor gesagt ist; denn hernach gelten sie nichts, obgleich

Zeugen

Zeugen vorhanden wären, daß man sie zuvor gehabt hätte. Sie verhindern auch Pic und Repic, ob man gleich sonst nichts mehr hätte, wie sie den auch sonst neben den andern Sachen zu spielen dienen. Doch werden an einigen Orten Cartes blanches nicht gerechnet.

17. Wenn einer vier Asse, vier Könige, Damen, Buben und Zehen haben können, und eines davon verworfen hätte, so ist er, nachdem er nur drey derselben Gattung gezählet, und ihm geantwortet worden, daß sie gut sind, schuldig, wenn es der andere von ihm begehret, zu melden, welches unter gedachten Blätern ihm mangele, oder er muß auch die andern drey, wofern sie der andere sehen will, aufweisen; und steht es ihm nicht frey, solches abzuschlagen.

18. Weil sich zutragen kann, daß die Karte falsch ist, z. E. wenn zwey Blätter einerley Art darinnen wären, so wird das Spiel nur in dem Schlage, und zu der Zeit, da man den Fehler verspüret, sowol bey dem einen als bey dem andern nichtig, und bleibt alles dasjenige, was vorher geschehen ist, kräftig.

19. Wenn man gehoben hat, wer die Karte geben solle, und während dem Kartengeben, zu viel oder zu wenig Blätter befunden werden, so muß man wegen dieses Mangels nicht aufs neue heben, wer der erste seyn soll: sondern, nach-

dem man dasjenige, was zu viel ist, weggethan, oder den Mangel ersetzet hat, muß nur die Karte wieder gemenget werden, und derjenige, an welchem zuvor das Geben gewesen, muß sie austheilen und geben. Es ist nicht zuzulassen, die Zahl, durch welche man die Karte zu geben angefangen hat, zu ändern, dafern mans zuvor gesagt hat, ehe abgehoben worden ist.

20. Man hat z. E. drey gegeben; indem man aber verliert, und vermeynet das Glück zu ändern, und hernach zwey und zwey, oder vier und vier giebt; so ist zuzulassen, eine andere Zahl zu nehmen, wenn der Unstern also anhielte: doch muß man es, wie gemeldet, allezeit, bevor man abhebt, sagen; und ist hiebey zu erinnern, daß es ganz und gar nicht zugelassen ist, eine größere Anzahl, als viere, und eine geringere als zwey, auf einmal zu geben.

21. Wenn ordentlich abgehoben worden ist, daß nemlich die Blätter nicht hin und her geworfen werden, und der erste unter beyden vermerkete, daß das erste Blatt ein schlechtes wäre, und es daher nicht haben wollte, sondern zum andern sagte, daß er die Karte anders mengen, und aufs neue abheben lassen sollte: so steht ihm solches nicht frey. Eben also ists mit dem, der da giebt, beschaffen,

wenn

wenn er sieht, daß der andere ein Aß, oder ein anderes gutes Blatt abgehoben hätte, auch wollte, daß man die Karte anders geben sollte, so ist es ihm eben so wenig, als dem ersten erlaubet; und soll man auf die, welche solches thun, Strafe setzen, und sich deswegen, ehe man zu spielen anfängt, vergleichen.

22. Ferner, wenn im Umgeben ein umgekehrtes Blatt auf der unrechten Seite sich befindet, so darf man die Karte nicht von neuem mengen; sondern es muß derjenige, an welchen es kömmt, es sey gut oder bös, es annehmen. Wenn sichs aber zutrüge, daß zwey umgekehrte Blätter zu erblicken wären, alsdann muß man die Karten nothwendig wieder mengen und anders geben, dieweil solches gar zu großen Schaden sowol dem einen als dem andern bringen könnte.

---

# Le Reversy,

oder

# Du Reversis.

---

Dieses Spiel ist in Spanien erfunden worden; und hat seinen Namen davon, daß man darinnen von allen, was bey andern Spielen zu beobachten ist, das Gegentheil thut.

Es wird unter 4 Personen mit 48 Karten gespielet, indem die 4 Zehne herausgenommen werden.

Der, welcher die Karten geben soll, läßt zur Linken abheben, giebt rechter Hand in dreyen mal jeden 11 sich aber 12, nemlich zweymal 4 und einmal 3 Karten, den 3 andern, sich aber jedesmal 4. Die 3 übrigen Karten, so er in der Hand behält, legt er auf den Tisch; ein jeder kann eine Karte von seinen 11 Blättern unter den Topf legen, und dafür eine von denen 3 auf den Tisch liegenden wieder nehmen, und zwar nach der Reihe. Der dem Geber zur rechten Hand sitzt, nimmt die oberste, der zweyte die mittelste, und der 3te die unterste, doch steht es einem jeden von diesen dreyen auch frey, nicht zu ecartiren, wenn er befürchtet, sich dadurch zu ver-

verschlimmern, und kann er dann die ihm zu-kommende Karte für sich besehen und unter dem Topf legen; hat er sie einmal besehen, so kann er sie nicht mehr nehmen, denn um sie zu neh-men muß er vorher ecartiren. Der Geber muß aber ein Blatt von seinen 12 ecartiren, um wie die 3 andern nur 11 Blätter zu haben. Der Topf wird stets zur Rechten des Gebers gesetzt und wird so bey jedem Geber einen Platz weiter gesetzt. Der Geber setzt 6 Marquen in Topf, und jeder der übrigen 3. Nachdem das Ecar-tiren geschehen, fängt des Gebers rechter Nach-bar zu spielen an.

Die Blätter behalten alle ihren natürlichen Werth, doch so, daß das Aß vor dem König geht. Es ist auch kein Trumpf in diesem Spiele, sondern man benennet Farbe, so lange man kann, es wäre dann, daß einer alle vier Asse in Händen habe, in diesem einzigen Falle kann er auf alle Farben renonciren und folglich leicht so spielen, daß er gar keinen einzigen Stich macht, doch muß er sich ja hüten, daß dann ein anderer keinen Reversy macht, das heißt alle Stiche, in welchem Falle er für alle den Rever-sy bezahlen müsse, so 8 Marquen für einen jeden ist, und folglich 24 in allen, welchen der erhält der alle Stiche oder Reversy macht.

Der Coeur-Bube ist das Hauptblatt im gan-zen Spiele und wird nach dem Spanischen Qui-nola genennt. Bedienet man sich seiner bey Renoncen, so ist der Satz gewonnen, und erhält

 von

von dem, der den Stich bekömmt, 4; wer ihn aber auf Cöur zugeben muß, macht Bête von so viel auf den Topf steht, bezahlt überdies dem, welcher ihn forcirt hat, 4 Marquen, der von jedem der andern auch 2, dafür daß er den Quinola forcirt hat, erhält. Wer den Quinola anspielen muß, macht ebenfalls Bête, und bezahlt dafür 4 Marquen an dem, der zu Ende die Partie gewinnet; es wäre dann, daß er Reversy machte, in welchem Falle er ihm anzuspielen sich gezwungen sieht; allein dabey ist zu beobachten, daß er ihm nicht eher spielen muß, als vor dem letzten Stich, wenn ihm dann der Reversy auch gebrochen wird, so macht er kein Béte, kann aber auch den Topf nicht gewinnen; will er aber den auch gewinnen, so muß er den Quinola bey der 9ten Karte, das ist, vor den 2 letzten Stichen, spielen, macht er dann Reversy, so zieht er den Topf, macht aber auch im Gegentheil Bête, wann ihm der Reversy gebrochen wird.

Wer untern den Spielern in seinen Stichen die wenigsten Points zählt, hat die Partie, welche 4 Marquen ist, gewonnen, welche derjenige, der die meisten Points hat, bezahlen muß. Auch spielen einige, daß der, welcher die Partie verliert, auch noch die Blätter, so unter den Topf ecartirt sind, mit bezahlt, nemlich für jedes Aß 1 Marque, ausgenommen Carau, so 2 Marquen gilt, und für den Quinola 4 Marquen, welche der, der die Partie gewinnet, auch erhält, doch ist dieses willkürlich. In

In Zählen der Points gilt 1 Aß 4, 1 König 3, 1 Dame 2, und 1 Bube 1. Die übrigen gelten nichts; Sollten 2 Perſonen gleiche Points in ihren Stichen, und weniger Points wie die 2 andern haben, ſo gewinnt der die Partey, der die wenigſten Stiche oder Blätter hat, wären auch die egal, ſo gewinnt der, der am nächſten zur Linken des Topfs ſitzt; ein gleiches gilt bey Verlieren der Partey, ſind da egale Points und Stiche, ſo zahlt der, welcher am weiteſten zur Linken des Topfs ſitzt. Es iſt alſo ein Vortheil zu geben, weil der den Topf beſtändig zu ſeiner Rechten ſetzt und alſo ihm der Nächſte zur Linken iſt; der, welcher die Vorhand hat iſt folglich daher am meiſten davon entfernt. Wer den Quinola bekömmt, muß ihm ecartiren, wenn er nicht drey andere Cöur dabey hat, indem von 12 Cöurs, die überhaupt im Spiele ſind, ein jeder 3 haben kann, und folglich er risquirt, Bête zu werden, wenn er ihm mit 2 oder gar mit 1 Cöur behielt; doch kömmt es oft auf des Spielers Idee und andere Umſtände dabey an, die man in der Länge der Zeit erſt recht lernen kann. Man ſpielt auch, um gleich Bête zu haben: daß ſo bald keine da ſind, der Quinola nicht darf ecartirt werden, und da es ſich fügen könnte, daß er unter den 3 auf den Tiſch läge, ſo muß in ſolchem Falle auch ein jeder ecartiren, und ſeine auf den Tiſch liegende Karte nehmen; ſo bald aber Bêtes ſind, kann ein jeder ihm ecartiren. Das erſte Bête wird gleich geſetzt, die darauf kommenden aber ſo

wie im l'Hombre notirt und nach der Reihe, das gröste zuerst, abgespielt; so bald Bête ist, setzt nur der Geber 3 und so jeder Geber, bis die Bêtes ab sind; so bald aber kein Bête da ist, so muß der Topf so wie im Anfang wieder gemacht werden, nemlich der Geber 6 und die andern 3, und dann so ferner jeder Geber immer 3 bis der Topf gezogen wird. Das Bête ist beständig so viel als auf dem Topf steht.

Wer ein Aß spielt, giebt 1 Marque an dem, der die Partie gewinnt, wird ihm ein Aß forcirt, das heißt, wird die Couleur gespielt und er hat von derselben nichts mehr als das Aß und muß den Stich damit nehmen, so zahlt er 1 an dem, der das Blatt ausgespielt; wirft er aber ein Aß auf eine andere Farbe bey, darinn er Renonce hat, so erhält er 1 von dem, dem der Stich bleibt. Carau Aß allein gilt beständig doppelt so viel, als die 3 andern. Auch ist zu beobachten, daß alle Coups, die sich beym letzten Stich zutragen, doppelt bezahlt werden. Der den Quinola als die letzte Karte spielen muß, muß 8, wer Carau Aß spielt, muß 4, und für die 3 andern Asse 2, dem, der die Partie gewinnt, geben. Wer den Quinola zuletzt zugiebt, oder ein Aß, erhält von dem, welchen der Stich bleibt, gleichfalls das doppelte; wird der Quinola oder 1 Aß bey der letzten Karte forcirt, kostet es gleichfalls doppet.

Eine Hauptregel ist bey diesem Spiele, sich so viel als möglich Renoncen zu machen suchen, um die hohen Blätter von der Farbe, davon man wenig hat, los zu werden, weil man mit den hohen

hen Blättern, dabey man viele kleine hat, so lange ausweichen kann, bis niemand mehr von der Farbe hat, und sie also nicht anspielen kann. Daher ist es auch rathsam, daß wenn man Aß und König und 3 kleine von einer Farbe hat, man lieber Dame und Bube von einer Farbe, darinn man wenigere hat, als das Aß und den König von der andern Farbe beywerfen muß; so wie man, wenn man nothwendig stechen muß, stets es mit dem höchsten thut, damit man sich nachher frey spielen kann. Hat man lauter hohe Blätter und 1 Aß nebst einem kleinen, so muß man das Aß ausspielen, und alsdann seinen kleinen von derselben Farbe, weil man sonsten leicht, wenn man den kleinen erst ausspielt, und der, welcher ihn nimmt, dieselbe Farbe bringt, alle Stiche bekommen kann.

Wer alle Stiche oder Reversy macht, bekommt von jedem 8 Marquen, übrigens wird für dasmal keine Partie gerechnet. Dieses aber zu unternehmen, gehören große Karten, und die Geschicklichkeit seine Absicht nicht merken zu lassen, sonsten behält jeder gerne ein hohes Blatt, um den Reversy zu brechen.

Das wahre Spiel ist, den Reversy, wenn es möglich ist, nicht eher als à la bonne zu brechen, das ist bey der 10ten oder 11ten Karte, der ihm dann stört, bekömmt 8 Marquen von dem, der ihm unternehmen wollte, und findet dann auch keine Partie zu gewinnen oder zu verlieren mehr statt; der aber Reversy macht, läßt sich am Ende alle Asse die man ihm zugegeben hat,

und die er im Lauf der Partie hat bezahlen müſſen, wieder geben, ja auch ſelbſt wann er den Quinola im Spiele empfänge, ſo muß man ihm die 4 dafür bezahlten Marquen auch wieder geben. Doch zieht der andere demohngeachtet den Topf dafür, daß er den Quinola placirt hat.

Es ſind noch einige willkührliche Sachen zu beobachten, die man laſſen oder thun kann: als man zeichnet einige Karten aus, als Pique Bube, Pique Dame, Treſle König u. ſ. f. wer eine von ſolchen hat, bekömmt von den 3 andern 1 Marque. Wer Cœur Aß ſpielt, oder dem es forcirt wird, bezahlt nichts, um dadurch zu engagiren, es nicht zu ecartiren und dadurch deſto eher den Quinola zu forciren. Alles dieſes muß man beym Niederſetzen vorher ausmachen, auch ſpielt man mit dem vis à vis, das heißt, daß alles, was die Perſon, die mir gegenüber ſitzt, an mich verliert oder von mir gewinnt, doppelt bezahlt wird. Dabey iſt zu beobachten, daß ich beſtändig ſuchen muß, ihr vor den beyden andern bey allen Fällen, wenns möglich iſt, den Vorzug zu geben, weil es mir beſtändig das Doppelte einbringt.

---

l'Hom-

# l' Homme.

Dieses Spiel kann nach Anzahl der 60 Karten die es hat, unter 7 Personen gespielet werden, so daß, wenn ein jeder sieben Blätter nimmt, dennoch eilfe übrig bleiben.

Unter sechsen muß man die letzte Farbe weglegen, jedweden sieben geben, so bleiben 8 übrig.

Unter fünfen müssen die zwey letzten Farben zurück oder abgeleget, und einem jeden sieben Blätter gegeben werden, so bleiben fünfe übrig.

Unter vieren kommen die zwey letzten Farben weg, jeder bekommt sieben, so bleiben zwölfe.

Unter dreyen müssen die 3 letzten Farben weggeleget werden, so bleiben neun übrig. Die erste von den überbliebenen Karten muß umgekehret werden, und diese ist, wie in andern Spielen der Trumpf, welcher dann ohne Ansehen alle andere Farben, ohne Hoheit derselben sticht, ausser demselben aber gebühret sich zu spielen nach eines jeden Blattes Zahl und Figur, wie im Piquet.

Wenns par force geht, so muß ein jeder nehmen, sonst schreibt man eines dafür an: wo man aber blos zur Lust spielt, so muß nur der Letzte im Spiele nehmen; wo er das nicht will, so muß er noch eins so viel zu dem Satze setzen, als auf dem Spiele steht.

Man spielet es, wo man will, mit 5 Blättern, und nimmt die hier oben gedachte Unterweisung in Acht.

l' Impe-

# l'Imperial.

Dieses können ihrer zwey, drey, auch viere spielen, mit 32 oder 36 Blättern, in welchem letztern Falle die Sechsen mit in der Karte bleiben.

Wenn 2 spielen, bekömmt einer 12 Karten, und 12 bleiben Stammkarten, welche derjenige zu nehmen befugt ist, der keinen einzigen Trumpf hat.

Wenn 3 spielen, so giebt man 9 Karten, und 9 bleiben im Stamme; von dem Stamme wird das obere Blatt umgekehret, und solches ist Trumpf; Wenn es ein Aß, König, Dame, Bube oder die Sechse ist, so kann man mit der 7 rauben oder wechseln; die 10, 9, 8, 7, gehören zwar auch zum Trumpfe, und können die 6 stechen, aber die vorgenannten 5 sind eigentlich die Imperialtrümpfe, denn wer eins davon durch den Aufschlag mit rauben (oder unter vieren durch Kartengeben) erhält, schreibt sich einen Strich an; desgleichen geschieht, wenn man im Spiele dergleichen einbekömmt, und auch anderen absticht, so wird sowol vor dem Stecher als Gestochenen ein Strich gemacht.

Spielen ihrer viere, so wird die Karte ganz ausgegeben, und das letzte Blatt ist Trumpf.

Wenn die Karte gegeben ist: so sieht man nach, ob man Imperial hat, welches 1) 4 gleiche Blätter sind, z. E. 4 Asse, Könige, Damen, Buben, wer die höchsten 4 hat, notiret 1 Imperial.

Zum

Zum 2 ist Quarte-Major, oder Aß, König, Dame und Bube von einer Farbe, auch Imperial und wird notiret.

Hernach zählet man den Rummel, d. i. welcher von den Spielern die meisten Blätter in einer Farbe hat; haben 2 gleiche Anzahl, so gehöret der Vorzug den meisten Augen: sind die Augen auch gleich, so geht der vor, welcher vor der Hand sitzt, und machet einen Strich mit der Kreide vor sich. NB. In Zählung der Augen gilt das Aß 11, von König, Dame, Bube, gilt jedes 10, die geringern Blätter werden nach den darauf stehenden Augen gezählt.

Wenn dieses geschehen ist, so spielet der, welcher vor der Hand sitzt, aus, und muß die Farbe allemal bekennet werden; wer die Farbe nicht hat, muß Trumpf vorsetzen. Ist das Spiel aus, so werden die Leesen gezählet, unter zweyen muß jeder 6 Leesen machen, unter 3 und 4 jeder 3, wer nun über die gesetzten mehrere machet, der schreibt für jede einen Strich an, und sobald ihm 6 Striche zu Theil worden sind, so hat er ein Imperial, welches er notiret, die Striche auslöscht, und müssen alsdenn die andern ihre gemachten Striche alle auch auslöschen. Die Karte wird so lange fortgespielet, bis einer drey, oder am gewöhnlichsten 5 Imperialen zusammen gebracht hat, denn ist das Spiel zu Ende; wer gar kein Imperial gehabt hat, verliert gedoppelt.

---

# La Triomphe.

Dieses Spiel, welches insgemein mit 9 Karten, und unter vieren gespielet wird, erfordert, daß man die 2 letzten Farben von den andern absondere, und also werden die Karten überbleiben, zur Umkehrung des Trumpfes.

Es ist fast eben, wie l'Homme, ohne daß man im l'Homme passet, wenn man will, welches man in diesem Trumpfspiele nicht thun kann, es sey dann, daß mit Bewilligung der Gesellschaft umgegeben wird.

Die Gewählten stechen alle andere, wie die ersten in der Zahl, nach dem Range der Figuren, und Werth der Farbe, wie im Piquet- und l'Homme-Spiel.

Wann es par force geht, muß einer nach dem andern nehmen, wo er nicht das Spiel quitt geben will.

Wo aber nicht, so darf nur der letzte nothwendig nehmen.

Wer nicht spielen will, derselbe verliert zweymal.

Wer zu geben unterläßt, verliert ein Spiel.

Das

# Das Tresett-
oder
# Trisettspiel.

Dieses Spiel ist in Italien zuerst erfunden worden, und hat seinen Namen von Tre Sette (drey Sieben) weil mit diesen, wenn man sie in der Hand hat, sofort eine Partie gewonnen wird. Man spielet es mit der odentlichen l'Hombre Karte, von 40 Blättern, und insgemein unter 4 Personen, unter welche die Karten, alle gerade vertheilet werden, daß also ein jeder 10 Blätter bekommt. Unter diesen vier Spielern sind 2 Compagnien, in dem jede von den Zween, welche einander gegenüber sitzen, zusammen spielen, von welchen beyden, der eine Marquierbretgen oder sogenannten Kamm, die gewonnenen Partien aufzuzeichnen, der andere, aber dreymal sieben Marquen, nemlich 21, vor sich nimmt. Jetzt spielt man gemeiniglich mit Zurufen, die Vorhand ruft was sie will, und giebt was sie zuruft mit an, als die 3te drey, den Neapolitaine ꝛc. und weißt den andern seine gerufene Farbe, so viel er davon hat. In beyden Farben der Karten, folgen die Blätter also auf einander.

1) Drey.

1) Drey. 6) Bube.
2) Zwey. 7) Sieben.
3) Aß. 8) Sechse.
4) König. 9) Fünfe.
5) Dame. 10) Viere.

Diejenige Farbe, welche ausgespielt wird, muß so lange bekannt werden, bis wieder eine andre kömmt, und hat es also dieses Spiel mit andern nicht gemein, daß eine Farbe zum Trumpfe gewählt wird, welche die andern übersticht.

Die Gewohnheit erfordert, daß man rechter Hand 2mal 5 Blätter giebet. Wenn dieses beobachtet ist: So saget ein jeder an, was er in seiner Karte drey- oder vierfach erblickt; Und werden die drey Dreyen, mit 3 Marquen, die vier Dreyen aber mit 4 Marquen angelegt. Dieses geschiehet, wenn man die Marquen von einer Seite zur andern zählet. Für alles andere dreyfache wird eine Marque, für alles vierfache aber, 2 marquirt. Wer die Vorhand oder das Ausspielen nicht hat, darf seine 3 Dreyen, Zweyen und Aß nachher, wenn zu dem zweyten Stiche ausgespielt ist, ansagen.

Der, welcher drey Sieben ansagt, gewinnt eine Partie, welche er und sein Mitspieler an den Marquirbretgen, oder sogenannten Kamme, anbrechen, und zugleich eine Marque anlegen. Erscheinen alle 4 Sieben so gelten sie zwar nur eine Partie, aber doch zwey Marquen. Neuerlich läßt man 3 Sieben blos drey Marquen

quen gelten, auch gelten dann drey Zwey und drey Aß gleichfals 3.

Finden sich in einer Hand, Dreye, Zweye, Aß, in einer Farbe, so werden sie bey dem andern Stiche des Spieles angesagt, und 3 Marquen angelegt. Dieses wird eine Neapolitaine genannt. Ist sie vierfach, nemlich, daß der König dabey ist, so werden 4 Marquen angelegt; und so viel folgende Blätter dabey sind, so vielmal wird eins mehr angelegt.

Bey Ausspielen ist wohl zu bemerken, daß man, wenn man eins oder zwey der höchsten Blätter hat, und mit einigen darneben in gleicher Farbe ein gutes Spiel zu machen gedenket, nicht hoch ausspielet: sondern man nimmt ein niedriges Blatt, hierauf muß der Mitspieler wohl Acht haben, und mit seinem höchsten Blatte stechen, und selbige Farbe wiederum nachbringen. Dieses nennet man Invitiren. Hat aber der Ausspieler Dreye, Zweye, und noch einige Blätter in gleicher Farbe in den Händen, daß er die Karte ohngefähr überrechnen kann, so fordert er gleich damit: hat nun der Gehülfe das Aß in Händen, so wirft er es gleich aufs erstemal zu. Hat der Ausspieler die drey und das Aß nebst noch etlichen Blättern in gleicher Farbe, so versucht er mit der Dreye, ob die Zweye etwa unbesetzt ist, und folglich sein Aß frey wird, wie denn auch der Mitspieler oder Gehülfe, wenn er die Zwey hat, solche in diesem Falle zugeben muß. Wenn er keine Farbe mehr zugeben kann, so wirft er die Blätter weg, welche

ihm zu nichts dienen. Da muß denn der andre wieder Achtung geben, und daraus schliessen, daß er in diesen Farben nichts bey seinem Gehülfen suchen und also nicht darinne invitiren solle. Gleichergestalt muß beobachtet werden, welche Farbe der Mitspieler zuerst wegwerfe, als welche er sodann gewiß nicht angespielt haben will. Wer Figuren oder Bilder im Fall der Renonce einschmeißet, scheint sich auch vom Spiele gleichsam los zu sagen. Hat er nun keine Blätter mehr womit er fordern oder invitiren kann: So spielt er ein Bild aus. Dieses ist ein Kennzeichen, daß nunmehro der Andere das Spiel, nach seiner Karte reguliren muß.

Ist das Spiel zu Ende, so zählt jede Compagnie die Points in ihrer Karte; dieses geschiehet auf folgende Art: Drey, Zwey, König, Dame und Bube, heissen Figuren, drey solche Figuren, machen einen Point aus. Jedes Aß machet vor sich einen Point, und da der letzte Stich ebenfalls für einen Point gerechnet wird, so sind in der ganzen Karte eilf Points, denn die zwey Figuren, welche übrig bleiben, werden für nichts gerechnet. So viel nun jede Compagnie Points zählen kann: So viel Marquen werden angelegt. Welche Spieler nun ihre 21 Marquen eher als die andern anlegen können: die gewinnen eine Partie, und kann die gegenseitige Partey nicht über die Hälfte, nemlich über Zehen, anlegen; so ist die Parthie doppelt gewonnen, und werden Zwey angebrochen.

Wer

Wer bey dem Ansagen zu hitzig ist, und mit dem höchsten Gedritten als Drey und Zwey zu geschwinde heraus fährt, wird als strafbar angesehen; weil er dem Mitspieler das Spiel zu zeitig verräth, und wenn er dieses mit den Neapolitainen thut, so schadet er sich selbst, weil sich die andern gewiß hüten werden, die Farbe, in der sie angesagt, anzuspielen. Doch ist dieses erlaubt, wenn man das Ausspielen, oder die Vorhand hat, und also mit selbiger gleich fordern kann. Wo nicht, so geschiehet es beym zweyten Stiche. Versäumt man diese Zeit; so ist die Ansage vorbey, und gilt nichts.

Bleiben bey beyden Gesellschaften, so wenige Marquen übrig, daß sie sich beyde mit denen Points hinaus sagen können: so gewinnen diejenigen die Partie, welche die ersten Stiche und in selbigen die ersten Points gemacht haben. Wenn sich nun beyde durch ein Gedrittes, oder durch Neapolitainen hinaus sagen können; so gehet es nach der Vorhand, und darf keiner eher etwas ansagen, als ihn der Ordnung nach, die Reihe trift.

Fügt es das Glück, daß zwey mit einander Spielende alle Karten allein stechen können, und die andern gar keine Stiche machen können, so werden dadurch 4 Partien gewonnen. Die Erfinder des Spiels, haben dieses mit dem Namen Gallara oder Calade belegt.

Kann einer aus seiner Karte allein ein solches Spiel bewerkstelligen: So schaft er sich und sei-

nem Mitspieler einen Gewinn von acht Partien; dieses wird ein Gallaton oder Caladon genannt.

Es trift auch bisweilen zu, daß die eine Parten denen andern alle Stiche bis auf einen entwendet, in welchen aber nur eine oder höchstens zwey Figuren sind. Jene können also keinen Point aus ihrer Karte aufweisen, deswegen marquiren die Gewinner drey Partien. Ein solches Spiel führt den Namen Stramazzette. Glückt dieses, wie bey einem Gallaton, einem alleine: So ist ein Stramazzetton gemacht, und es sind damit sechs Partien gewonnen. Mit der Continuation Trisettspielen heißet, wenn die Gewinner diejenigen Points, welche sie beym Ende einer Partie noch übrigzählig (vor dem Lossagen vom Spiele) erlangt haben, zu ihrem Besten auf die folgende Partie mit Marquen anlegen dürfen, welches aber nicht Statt finden kann, wann man mit Zurufen spielt.

Hebt endlich die Gesellschaft das Spiel auf, oder verändern die Spieler, nach einer festgesetzten Anzahl von Spielen ihre Plätze, so zählt jede Compagnie ihre Partien, und so viel Partien einer vor dem andern voraus hat, sind gewonnen, und die Gewinner bekommen für jede Partie, so viel als man beym Anfange ausgemacht hat. Da nun die Partien, welche durch drey Sieben glücken, durch weniger Mühe, aber mehr Glücke, als alle andere, gewonnen werden: Hat man dieses Spiel mit Recht Tre-sette betitelt.

Das

# Das Tarocspiel.

## I. Von den Taroc-Karten insgemein, und von deren Austheilung an die Mitspieler.

Der Karten sind 78 Blätter. Ein und zwanzig sind davon besonders zu merken, die den Namen Taroques führen. Sie gehen nach der natürlichen Ordnung in einer Reihe von Zahlen bis 21 fort. Das mit n. I. oben bezeichnete Blatt, das einen aufgeweckten lustigen Bruder vorstellet, heißet der Pagat (Pagato), der dem, so ihn in der Hand hat, je nachdem er mit andern Tarocs stark begleitet wird, oder wenigere derselben zur Seite hat, vielen Vortheil oder Schaden bringen kann. Er sticht alle andere Farben und Blätter ab, kann aber selbst von einem jeden Taroc überstochen werden. Wer den Pagat auf die letzte hinaus bringen kann, so, daß er damit die letzte Lese absticht, hat eine besondere Ehre, und werden ihm davor von jedem 10 Marquen als honneur bezahlt.

Das 21. Blatt in den Tarocs ist das allerhöchste unter allen 78 Blättern, es bringt dem, der es hat, eine Honneur von 5 Marquen in zählen zuwege und wird auch der Mongue genennet.

Ausser diesen 21 Tarocs zeiget sich noch ein Blatt, welches einen Pickelhering vorstellet, und Scus heisset. Dieser ist fast wie der Scherwenzel, oder das, was der Comete im Comete-Spiel ist. Man braucht ihn, wenn man will, und wie es der Vortheil an die Hand giebt, d. i. man kann damit entweder ein jedes Blatt von einer andern Farbe, welche es auch seyn möge, wegnehmen, oder man kann solchen statt eines Tarocs anwenden. In den unten stehenden Regeln werden wir seinen Gebrauch deutlicher anzeigen. Weil er ein so starker und freyer Mann ist, daß er zu allerley dienen kann, so hat er allemal eine honneur von 5 Marquen zu zählen zu hoffen.

Die Tarocs nehmen alle andere Farben und Blätter weg, und sind die beständigen Trümpfe, womit man Levées machen kann. Von den übrigen 50 Kartenblättern kommen auf jede Farbe und Gattung 14 Blätter, die in ihrer natürlichen Ordnung auf einander folgen. Z. E. der König sticht die Dame, diese den Reuter oder Cavaliere, letzterer sodann den Valet, und der Valet das Aß. Gleichwie im l'Hombre allemal die Blätter in schwarzer Farbe, jemehr sie Augen (points) haben, diejenigen überstechen, welche geringer sind, und im Rothen die Höheren von den geringern überstochen werden; so ist es auch in diesem Spiele.

Jede Farbe zählet vierzehn Blätter: 1) König, 2) Dame, 3) Reuter, Caval oder Cavalier, 4) Valet, 5) das Aß, 6) die II. u. s. w.

Der

Der XXI. Taroc, oder Mongue, der I. Taroc, oder Pagat, und der Scûs, sind die 3 vordersten Haupt-Matadors. Wer diese hat, bekommt von jedem Mitspieler eine Honneur mit 10 Marquen bezahlt, so wie für eine jede der folgenden 5.

Wer 10 Tarocs in der Hand auf einmal hat, bekommt ebenfalls von jedem als eine Honneur 10 Marquen: bey manchen erhält er diese nur, wenn er zu Ende des Spiels mehr, als 26 Points gewonnen hat.

Der König, die Dame, der Cavall (Cavaliere) und der Valet in jeder Farbe, wo sie beysammen in einer Hand sind, heißen eine ganze Cavalerie. Sie bringen dem, der sie hat, von jedem eine Honneur mit 10 Marquen. Wann einer von der Cavalerie fehle, ausser der König, so kann ihn der Scûs ersetzen, und wird alsdenn 5 Marquen dafür bezahlt.

Neuerlich spielt man auch mit 7 Königen und Matadors von unten, wo dann der Scûs einen jeden andern Taroc nur nicht den Pagat oder 1 und den Mongue oder 21 ersetzen kann. Die 7 Könige sind die 4 wirklichen, der Mongue, der Pagat und der Scûs; 3 geben 5 Marquen, 4 geben 10 Marquen u. s. w. Dann werden auch die 3 Haupt-Matadors 3 Honneurs genannt, und geben 10; die Matadors gehen von 21 an, und kann man, wer den Scûs hat, so lange den Scûs zum Matador machen, bis er nur 1 fehlenden Matador ergenzt. Doch so, daß er noch nach den

letzten wirklichen Mandator kann einmal gezählet werden, für die 3 ersten scusirten Matador wird nur 5 bezahlt. Die folgenden steigen jedes mit 5, wie bey den ganzen.

Wer 10 Tarocs, 3 Matadors, und eine ganze Gavalerie hat, auch den Pagat zuletzt machet, zählet ausser den andern gewöhnlichen Points allein an Honneurs 34 Points mehr, als die übrigen beyden, welches aber bey einigen nicht gilt.

Ordentlich pflegen nur 3 Personen das Tarocspiel mit einander zu spielen: wo sie um 1. in der Zahl stärker sind, so machen sie wechselsweise den Vierten zum König.

Derjenige, welche die Karten *) giebt, giebt fünfmal herum, auf jedesmal 5 Blätter; er selbst aber behält 8 Blätter für sich zuletzt, und leget von seinen 28 Blättern 3 hinweg, welche er für gut befindet, und dieses heißt, den Scat legen, oder sich ecartiren; doch ist nicht erlaubt einen König, noch einiges, was man angegeben hat, mit wegzulegen. Wer hingegen als Kartengeber nur 3 Tarocs, und darunter den Pagat hat, dem ist wohl vergönnt, dieselben wegzulegen: hat er aber

*) In Deutschland spielt man jetzo am häufigsten mit französischen Taroc-Karten, wo jede Farbe 4 Figuren, (nemlich König, Dame, Caval und Valet) und 10 andere Blätter hat, wozu noch 21 Tarocs und der Scus kommen. In Italien und Spanien bedienet man sich zu diesem Spiel (ja selbst zum l'Hombre) häufig der so genannten Trapelier-Karten, welche auch aus 78 Blättern bestehen, und die 4 Farben, Spadii, Bastoni, Denari und Coppe, haben. In

aber mehr oder weniger, als 3 Blätter Taroc, so kann davon nichts abgelegt werden. Es können auch der Pagat, Scüs, und 1 Taroc abgelegt werden. Auch spielen einige, daß wann einer 1 oder 2 Taroc hat, das Spiel nicht gilt.

## II. Die vornehmsten Hauptregeln im Tarocspiel unter drey Personen.

Wenn der Scar gelegt ist: so hat der, welcher ihn geleget, sogleich die Honneurs anzuzeigen, die er etwan hat, und die andern folgen nach, so, daß dieses geschiehet, ehe ein Blatt zum Spiel ausgespielt ist. Ausserdem sind die Honneurs hernach nicht gültig.

Wenn der Ausgeber die Karte vergiebt, so wird ihm von der Gesellschaft eine Strafe, von 5 Points abgefordert, die er an jeden Mitspieler bezahlt. Ueber dieses ist das Spiel ungültig, und die Karte muß von neuem gegeben werden.

Würde es der Ausgeber versehen, daß er im Scar, etwa nur 2. oder auch wohl 4 Blätter weglegte, und der Fehler zeigte sich erst am Ende des Spiels; es hätten aber die andern Spieler bereits



München gebrauchen manche eine besondere Art Taroc-Karten von 103 Blättern: in denselben sind die Tarocs von N. XIII. bis N. XXI. ingleichen der Scüs und Pagat, wie auch die Blätter vom Aß bis zum Könige, samt dem Cavall in Cöur, gedoppelt: zwey Blätter werden im Scar gelegt, und übrigens fast eben die Regeln beobachtet, welche bey dem Taroc unter vier Personen üblich sind, wovon weiter hernach ein mehrers.

einige Honneurs gleich Anfangs angezeiget; so zahlet der Ausgeber an jeden, 5 Marquen Strafe, und die bereits bezahlten Honneurs vergütet jeder, so viele er deren gehabt hat, ebenfalls auch wieder. Das Spiel ist überhaupt sodann ungültig, und die Karte muß von neuem gegeben werden. Hätte der also fehlende Ausgeber selbst einige Honneurs, z. E. Cavalerie, 4 Könige ꝛc. gehabt, so muß er das dafür erhaltene zurück geben.

Im Tarocspiel ist es ein wesentliches Stück des Spiels, das man so lange, als man kann, Farbe bekennen muß. Derjenige, der also die Farbe verläugnet, oder unrecht absticht, giebt jedem 5 zur Strafe, jedoch bleibt ihm die etwa dadurch gemachte Levée oder Lese, und es darf solche nicht wieder zurück gegeben werden. Hätte jemand aber den Pagat falsch überstochen, so muß er ihnen zurück gegeben werden. Hätte jemand aber den Pagat falsch überstochen, so muß er ihn zurück geben, und jedem doppelte Strafe mit 10 Marquen erlegen.

Wer mehrere Honneurs ansaget, als er wirklich hat, verfällt in die Strafe von 5 Marquen an jeden.

Der Scüs (andere nennen denselben, weil dieser Brief überall frey agiren, und sich nicht an die Regeln des Spiels binden darf, Excuse) gleichwie er selbst kein Blatt, auch nicht durch ein anderes abgestochen werden kann, wird von dem, der ihn in der Hand hat, bey Gelegenheit, wenn er es für gut befindet, (es mag Taroc oder Farbe zu

zu bekennen seyn,) abgeleget, und dagegen ein ungültiges Blatt von denen bereits eingenommenen zu der Lese abgegeben.

Setzet den Fall Cajus spielt den Treffle-Valet aus; Titius hat zwar die Treffle-Dame, er glaubt aber, daß, wenn er sie zuwürfe, der Sempronius den Treffle-König haben, und solchen also surcoupiren möchte. Es will dahero Titius seine Treffle-Dame nicht so in Gefahr bringen, und wirft, weil er den Scüs hat, denselben zu, nimmt ihn aber sogleich unter seine Lese zurück, und giebt von den bereits vor sich habenden gemachten Levées ein Blatt dafür an denjenigen, welcher so eben die Levée machet.

Geschähe es, daß ein Spieler vermittelst des Scüs nur einen, und sonst gar keinen Stich machte, so wird solcher bey Endigung des Spieles für 4 Points bezahlet.

Wenn man eine Cavalerie ansaget, so darf der Ausgeber kein Blatt davon in den Scar legen. Wäre dieß jedoch geschehen, und hätte er, indem er solche angesaget, die Honneurs dafür bezahlt bekommen, so muß er solche zurück geben.

Der Pagat ist den andern Mitspielern ein Dorn in den Augen. Sie suchen ihn hervor zu locken, wie sie können; sie spielen Taroc aus, und wiederhohlen es so lang, bis der Pagat, (weil sonst kein Taroc mehr in der Hand dessen ist, der ihn hat,) hervor gehet. Dieses heißt den Pagat forciren. Der, welcher den Pagat verliehret, bezahlet an jeden Mitspieler 5 Marquen. Geht der

Pagat auf den allerletzten Stich verloren, so werden an jeden Mitspieler 10 Points bezahlet.

Viele Blätter im Spiel gelten beym Zählen nichts, ausser folgende, welche in der Zusammenzählung der Points nachstehendergestalt gerechnet werden. Der XXI. Taroc, oder Mongue gilt 5. Der Pagat 5. Der Scüs 5. Ein König 5. Eine Dame 4. Ein Cavail 3. Ein Valet 2. und drey leere Blätter zusammen gelten einen Point, auch müßen jedes geltende Blatt mit 2 leeren Blätter belegt werden, von 3 geltenden Blättter wird 2, und von 2 geltenden nebst 1 leeren Blatte, abgerechnet.

Wer auf das ausgeworfene Blatt in derselben Farbe mit keinem benennen kann, derselbe muß solches angebrachte Blatt mit einem Taroc nehmen.

Wenn Tarocs angespielet werden, so dürfen die andern Spieler nicht anders, als mit Tarocs bekennen, und müssen solche zuwerfen.

Der Scüs giebt zwar das Recht, daß ihn sein Besitzer nach seinem Vortheil brauchen kann, wie er will; allein er darf ihn nicht länger in der Hand behalten, als bis er noch 3 Karten in der Hand hat.

Wer ohne einem einzigen Stich spielet, bekommt von jedem 26. Man kann den Scüs als Taroc ausspielen, welches aber auch einige nicht zugeben wollen.

Wenn das Spiel zu Ende ist, muß jeder der Spielenden, wenn er nicht verlieren will, 26 Points zählen können. Was über 26 ist, heißt ein Gewinnst, gleichwie das, was unter der Zahl ist, ein Verlust heißet.

Viele spielen auch, daß man für den gestochenen König 5, wann er zuletzt verloren wird, aber 10 bezahlt, und für den gewonnenen bekommt; dann aber wird der Pagat auch doppelt gerechnet; und bekommt man, wenn man die beyden letzten Stiche mit dem Pagat und dem XXI, doch so, daß der vorletzte Stich durch dem Pagat gemacht wird, macht, 30.

## III. Vom Tarocspiel unter vier Personen.

Man bedienet sich dazu, wie unter 3 Personen, einer Karte von 78 Blättern, und es spielen allezeit 2 und 2 Personen zusammen, zwo Partien; hernach aber wird gewechselt, und hat das Spiel mit sechs Partien sein Ende. Man kann auch Partita ferma machen, ohne zu wechseln, mithin 6 Partien mit einem Compagnon alleine spielen.

Wer anzuspielen hat, kann allezeit einen kleinen Taroc ausspielen, oder auch den Mongue, damit sein Compagnon den Pagat zuwerfen kann. Dieses letztere aber muß nicht geschehen, wenn der Feind den Scar hat, weil er alsdenn den Pagat ohnedem leicht bey seinem Scar anbringen kann.

Wer zuerst ausspielet, und nicht viele Tarocs hat, muß von einer Farbe anfangen, wo er den König nicht hat.

Wenn eine Farbe von dem Feinde ausgespielet wird, so muß man keine Königinn oder eine andere Figur so leicht zugeben; und wenn man den König von der Farbe hat, so ist es allezeit sicherer, mit dem Könige den Stich zu nehmen, als ihn

ihn paßiren zu lassen. Sollte aber der Freund den König ausspielen, und man hat die Königinn, oder den Cavall, oder den Buben, so muß man solche zuwerfen, jedoch nicht zuletzt, wenn schon alle, oder wenigstens die mehresten Tarocs heraus sind.

Wenn der Freund einen kleinen Taroc anfangs ausspielet, so ist es nicht nöthig zurück zu taroquiren, weil dieses für keine Invitation genommen wird. Wenn aber der Freund viele Tarocs oder Könige zu salviren hätte, so kann er zurück taroquiren; und hernach muß sein Compagnon wieder zurück taroquiren; es wäre denn, daß er sein Spiel dadurch ruinirte.

Wenn ein König aufgeschlagen wird, so muß der erste linker Hand diese Farbe ausspielen, damit dadurch die Dame salvirt werden kann.

Ein jeder bekommt 19 Karten, und der, so das Recht des Scars genießt, kann 2 Blätter weglegen, jedoch keinen Taroc und keinen König.

Mit dem Zählen der Points wird es durchgängig, wie beym Tarocspiel unter 3 Personen gehalten. Sechs und dreißig Points sind die Hälfte: was man über 36 hat, ist Gewinn.

Wenn man in einer Partie, welche aus 4 Spielen besteht, 36 Points Ueberschuß hat, so wird die Partie zweyfach bezahlet, und dieses wird Reale genennt. Wenn in einer Partie der eine Theil gar keinen Point macht, so wird die Partie von dem andern Theile doppelt gewonnen; wenn aber nur 1 Point gemacht worden ist, so kann die Partie nicht mehr doppelt verloren werden. Ist gar kein Point gemacht worden, und sind zugleich

36 Points Ueberschuß, so wird die Partie drey-fach bezahlet, 2 mal wegen des Gedoppelten, und einmal für das Reale. Wenn in einem Spiele gar kein Point gemacht würde, so nennt man es eine Volata, und wird dafür so viel bezahlet als im Anfang ausgemacht worden ist: bleibt aber in allen 4 Spielen kein Point Ueberschuß, so gewinnt keiner. Man zählt das, was über 36 Points ist, allezeit zum zweyten Spiele, und so geht es fort, bis 4 Spiele vorbey sind, als welche die Partie ausmachen.

Neuerlich hat man das Taroc unter 4 Personen auch wie Quadrille zu spielen erfunden. Man wirft alsdenn Pique und Trefle-As weg, und giebt jedem der Spielenden 18 Karten, und sich selbst 22, wovon man 4 in den Scat leget. Hier-nächst sagt man die Honneurs an, für welche aber nur blos folgende in diesem Spiele gerechnet wer-den: 10 Taras, 3 und mehr Matadors (nemlich der XXI, Pagat, Scüs, XX, u. s. w.) eine ganze und halbe Cavallerie, und 4 ganze inscüsirte Köni-ge, diese werden sogleich bezahlt; hierauf paßt man, wenn man ganz schlechte Karte hat. Man frägt, (d. i. man bittet um die Erlaubniß einen König zu rufen) wenn man gute Karten hat, daß man mit Hülfe eines andern die Hälfte der Points machen kann. Man spielt Mediateur, wenn mann allein die Hälfte der Points machen kann, wenn man sich eine oder zwey Karten geben lässet; endlich spielt man Solo, wenn man ohne ein Blatt sich geben zu lassen die Hälfte der Points ma-

chen

kann; hiebey ist zu merken, daß bey Zehlung der Points kein geltendes Blatt mit 2 leeren darf beleget werden, und die leeren Blätter ein Point ausmachen, so, daß in allem 128 sind, wovon der Spieler bezahlt bekömmt, was er über 64 macht und verliert, was er unter dieser Anzahl macht. Wann derjenige, der abgeleget hat, angiebt, und er entriret ein Fragspiel, so muß ihm sein Aide so gut als die beyden andern die Matadors bezahlen; hat aber der Aide die auf den angegebenen Matador folgende Tarocs, und können sie mit den Karten des Spielers in der Suite angebracht werden, so werden sie nach Endigung des Spieles bezahlt. z. E. A hat 3 Matadors angegeben, sein Aide hat den XX und XIX, A den XVIII, etc. so werden ihnen nach Endigung des Spieles noch 3 Matadors oder 15 Points bezahlt, weil jeder Matador, der nach den ersten dreyen angegeben wird, 5 Points gilt. Dieses gilt auch bey den Gegenspielern, wenn einer Mediateur spielt, so bezahlt er für den XXI 10 für jedes andere Blatt 5, er kann jedes Blatt nur nicht den Scüs sich geben lassen; hat er keinen der 3 ersten Matadoren, und er forciret den Pagat nicht, so muß er 3 Matadors bezahlen, ob er sich gleich den XXI hat geben laßen: hat er den aber XXI und Scüs, und forciret er den Pagat, so werden ihm 3 Matadors, und fals er den XX etc. hätte, 4 Matadors bezahlt. In diesem Spiele wird übrigens kein König ultimo und kein groß ultimo gespielt.

Die übrigen Regeln sind wie bey dem andern Tarocspiele.

---

Das

# Das Whistspiel.

Dieses Spiel ist in England zuerst erfunden worden. Man spielet es mit einer vollständigen französischen Karte von 52 Blättern, unter 4 Personen, von welchen jede 13 Blätter bekommt. Die Blätter werden alle einzeln gegeben, und das letzte, so der Kartengeber bekommt, ist Trumpf: er muß es aber sofort vorzeigen, denn wenn er es aus Versehen verdeckt niederlegte und zu seinen übrigen Blättern brächte, so kann der, welcher die Vorhand oder das ausspielen hat, sofort einen Trumpf ernennen.

Unter den 4 Spielern sind 2 Compagnien, indem jede von den zween, welche einander gegen über sitzen, zusammen spielet. Einjeder der Spielenden ziehet eine Karte aus, die beyden höchsten und die beyden niedrigsten Karten spielen zusammen.

In beyden Farben der Karten folgen die Blätter also aufeinander: Aß, König, Dame, Valet, Zehen, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drey, Zwey. Die 4 ersten Blätter, nemlich Aß, König, Dame, Bube, sind Honneurs oder Matadors.

Eine Quinte ist eine Reihe von 5 unmittelbar auf einander folgenden Karten in einerley Farbe: die Quinte Major besteht also aus dem Aß, König, Dame, Bube und Zehen. Hieraus läßt sich leicht errathen, was eine Quarte und Terrie sey.

Zehen Points machen eine Partie aus. So viel man an Stichen oder Honneurs seinem Gegner überlegen ist: so viele Points marquiret man. Das Whistspiel ist übrigens schwerer, als das Piquet, weil im Whist mit allen Karten gespielet wird, und die Mitspieler weder durch Mienen noch durch Worte die Stärke oder Schwäche ihrer Karten verrathen dürften, mithin viele Aufmerksamkeit und scharfe Beurtheilungskraft dabey nöthig ist. In England sind besondere Kunstwörter bey diesem Spiele üblich, wovon wir hier die vornehmsten erklären wollen.

*Finessing* nennen die Engländer, wenn man in dem Falle, da eine Farbe angespielt wird, worinnen man die höchste Karte nebst der Dritten von der höchsten hat, letztbemeldete Dritte von der höchsten Karte vorsetzet, und es darauf ankommen läßt, ob der Gegner, welcher hinter der Hand sitzt, die zweyte von der höchsten allenfalls habe. Hat er sie nun nicht, wie denn solches gegen ihn wie 2 zu 1 sich verhält: so hat man durch diesen Versuch 1 Stich mehr erlangt, als man beym Gegenfalle würde gemacht haben.

*Forcing* bedeutet nach der Englischen Art zu reden, wenn man seinem Gehülfen oder Gegner eine Farbe anspielt, darinnen er Renonce hat, und er also mit Trumpf zu stechen genöthigt oder forciret ist.

*Long Trump* nennen die Engländer den einen oder die mehreren Trümpfe, so einer der Spielenden noch übrig hat, wenn die andern heraus sind: *Loose Card* ist eine Karte von keinem Werth, die zum Zuwerfen taugt.

*Reverse, to play the Reverse*, heißt umgekehrt spielen, z. E. wenn man stark an Trümpfen ist: wäre man aber darinnen schwach, so spielt man nach der entgegen gesetzten Weise.

*See-Saw* heißt, wenn jeder der beyden Spielgehülfen in einer besondern Farbe Renonce hat; und sich solche Renoncen einander wechselsweise zum Trumpf zuspielet.

*Score* ist die Anzahl der marquirten Points.

*Tenace* heißt, wenn man die höchste Karte und Dritte nach der höchsten hat, dabey hinter der Hand sitzet, und mithin die dazwischen gehörende in des Gegners Hand sich befindende Karte fängt; wenn die Farbe angebracht wird.

Alles übrige wird sich aus nachstehenden Capiteln ergeben.

## Das I. Capitel.

### Einige allgemeine Regeln für Anfänger.

Wenn ihr ausspielet, so fanget mit der Farbe an, wovon ihr die mehresten Karten in der Hand habet. Habet ihr eine ununterbrochene Folge, z. E. König, Dame und Bube, oder Dame, Bube und Zehen, so ist dieses ein sicherer Ausschlag, welcher allezeit die ohnfehlbare Wirkung thut, daß ihr selbst oder euer Spielgehülfe in andern Farben hinter die Hand kommet. Machet im Ausspielen mit der höchsten von dergleichen Folgekarten den Anfang, es wäre denn, daß ihrer 5 an der Zahl wären. In diesem Falle spielet die niedrigste (ausgenommen in

Trumpf, als wovon stets der höchste zuerst gespielet werden muß,) damit ihr aus eures Spielgehülfen oder eurer Gegner Hand das Aß oder den König fallen machet, und durch solches Mittel eure obgedachte Folgekarten die Höchsten werden.

Habet ihr 5 der geringsten Trümpfe, und dabey keine einzige gute Karte in andern Farben; so spielet Trumpf aus. Hierdurch werdet ihr wenigstens den Vortheil zuwege bringen, daß euer Spielgehülfe in die Hinterhand gesetzet wird, mithin mit zwo Karten, davon ihm in der Mitte nur eine eingehen würde, (z. E. er hätte Aß und Dame,) zween Stiche machet.

Wenn ihr nicht mehr als zween kleine Trümpfe besitzet, dabey in zwo andern Farben das Aß und den König, in der vierten aber gar keine (sogenannte Renonce) habet, so machet gleich zu Anfange so viel Stiche, als ihr könnet. Bedienet euer Spielgehülfe in einer von euren Farben nicht, so setzet ihn (durch weiteres Spielen einer noch nicht freyen Karte dieser Farbe,) nicht in die Nothwendigkeit, Trumpf vorzusetzen, weil solches sein Spiel zu sehr schwächen möchte.

Wenn jede der gegen einander spielenden Parteyen 5 Stiche hat, und ihr seyd sicher, aus eurer eignen Hand zween darüber zu machen; so lasset euch durch die Hofnung 2 entscheidende Tricks, (oder 8 Stiche zu machen, nicht abhalten sie zu nehmen, denn wenn ihr den, (euch gewissen) entscheidenden Stich verlieret; so ist der Unterscheid 2 und es verhält sich euer Schaden zu eurem Vortheil, in der Unge-

Ungewißheit, wie 2 zu 1. Eine Ausnahme dieser Regel ist, wenn ihr Wahrscheinlichkeit sehet, entweder euch aus dem Matsche zu setzen, oder gar die Partie dadurch zu gewinnen. Bey jedem dieser Fälle, müßt ihr es darauf ankommen lassen, ob der entscheidende Trick allenfalls für euch verlohren gehe.

Ist es wahrscheinlich, ihr werdet die Partie gewinnen, so waget allezeit 1 oder 2 Stiche, dieweil euer Gegner dadurch, daß aufs neue gegeben werden muß, stärkern Antheil an dem Spielsatze erlanget, als der 1 oder die 2 Points ausmachen, die ihr in dem gegenwärtigen Spiele waget.

Hat euer Gegner bereits 6 oder 7, ihr aber noch nichts marquiret, und das Ausspielen ist an euch; so ist in diesem Falle das Beste, was ihr thun könnet, einen oder zween ungewisse Stiche zu wagen, in Hofnung, euer Spiel so viel möglich zur Gleichheit zu bringen. Gesetzt also, ihr habet die Dame oder den Buben in Trumpf, nebst einem andern Trumpf, dabey aber in andern Farben keine guten Karten; so spielet eure Trumpf-Dame, oder Trumpf-Buben aus. Ihr werdet durch dieses Mittel, wofern euer Spielgehülfe in Trümpfen stark ist, sein Spiel noch stärker machen: ist er aber schwach; so verursachet ihr ihm doch keinen Schaden.

Habet ihr 4 marquiret; so müsset ihr euch vorzüglich angelegen seyn lassen, noch einen Points zu gewinnen. Denn dieses rettet die Hälfte des Satzes, darum gespielet wird. Diesen Zweck zu erhalten, spielet mit Behutsamkeit Trumpf aus, ob ihr auch gleich ziemlich stark darinnen seyd. Wenn man eine

Honneur nebst 3 andern Trümpfen hat, kann man dieses schon stark in Trumpf nennen.

Wenn ihr 9 marquiret habet, so müßt ihr, ob ihr gleich stark an Trümpfen seyd, dennoch keinen Trumpf ausspielen, wofern ihr bemerket, daß euer Spielgehülfe eine oder die andere von eurer Gegner Karten trumpfen könne. Gebet ihm vielmehr Gelegenheit, seine Renonce anzuwenden. Stehet eure Partie 1. 2. oder 3 marquirt, so müsset ihr gerade das Gegentheil thun, welches auch statt hat, wenn die Partie zu 5. 6. oder 7 marquirt stehet, denn in beyden letzerwähnten Fällen spielet ihr um mehr als einen Point.

Habet ihr die Hinterhand, und findet, daß der dritte Spieler (nemlich euer Gegner rechter Hand) in derjenigen Farbe, so sein Spielgehülfe angespielet, keine gute Karte vorsetzen könne: so spielet, im Fall ihr für euch selbst keinen anderweitigen guten Anschlag habet, die von dem Gegner ausgebrachte Farbe wieder aus. Euer Gehülfe kommt dadurch hinter die Hand, weil der dritte Spieler in der Farbe nichts hat. Auch wird dadurch der Gegner öfters genöthiget, die Farbe zu verändern, welches euch in solcher neuen Farbe denselben Nutzen schaffet.

Wenn ihr Aß, König und 4 kleine in Trumpf habet, so fanget mit einem der kleinen an, dieweil die Möglichkeit gleich ist, euer Spielgehülfe habe einen höhern Trumpf als der, so hinter der Hand sitzet. Ist solcher höhere Trumpf in der Hand eures Spielgehülfen; so könnt ihr dreymal nach der Reihe Trumpf ausspielen; wo nicht, so könnt ihr nicht alle Trümpfe absordern. Habt

Habt ihr Aß, König, Bube und 3 kleine in Trumpf; so fanget mit dem König an, spielet darauf das Aß, (ausgenommen, wenn einer der Gegner nicht Trumpf bedienet) denn ist es allemal die höchste Wahrscheinlichkeit, daß die Dame fallen werde.

Habt ihr König, Dame und 4 kleine in Trumpf, so fanget mit einem der kleinen an, denn es ist auf eurer Seite zu vermuthen, daß euer Spielgehülfe eine Honneur habe.

Habt ihr König, Dame, Zehen und 3 kleine in Trumpf; so machet mit dem Könige den Anfang, denn es ist höchst wahrscheinlich, daß auf das zweyte Fordern der Bube fallen werde: oder ihr möget warten, ob es sich nicht fügen wolle, daß, wenn euer Gegner euch wieder Trumpf zuspielet, ihr sowol mit der Dame, als Zehen einen Stich machet.

Wenn ihr Dame, Bube und 4 kleine in Trumpf habet, so fanget mit einem kleinen an, denn ihr müsset vermuthen, euer Gegner habe eine Honneur.

Wenn ihr Dame, Bube, Neun und 3 kleine in Trumpf habet, so fanget mit der Dame an; denn es müßte viel seyn, wenn die Zehen nicht auf das zweyte Fordern fiele. Oder ihr möget auch warten, wie ihr mit Bube und Neune, hinter der Hand zu 2 Stichen gelanget.

Wenn ihr Bube, Zehen und 4 kleine in Trumpf habet, so fanget mit einem kleinen an.

Habt ihr Bube, Zehen, Achte und 3 kleine in Trumpf, so fanget mit dem Buben an, damit ihr

verhütet, daß die Neune keinen Stich mache. Es ist für euch zu wetten, daß bey zweymaligen Fordern, alle Honneurs fallen müssen.

Wenn ihr 6 Trümpfe von geringer Benennung habet, müsset ihr mit dem niedrigsten anfangen: es wäre dann, daß ihr die Zehne, Neune und Achte hättet, und von eurem Gegner, an dem das Geben gewesen, wäre eine Honneur aufgewählet worden; in diesem Falle, wenn die aufgewählte Honneur euch vor der Hand ist, spielet eure Zehne zuerst aus. Dieses nöthiget euren Gegner seine Honneur auf eine ihm nachtheilige Weise aufzugeben, und es erlanget dadurch euer Spielgehülfe die Wahl, ob er sie wolle gehen lassen oder nicht.

Habt ihr das Aß, den König und 3 kleine in Trumpf; so fanget mit einem kleinen an.

Wenn ihr das Aß, den König den Buben und 2 kleine in Trumpf habet, so fanget mit dem Könige an, welches mit einer fast zur Gewißheit reichenden Wahrscheinlichkeit euren Spielgehülfen benachrichtiget, daß euch das Aß und der Bube, noch in eurer Hand übrig bleiben: kommt er darauf zum Ausschlagen, so spielet er euch einen Trumpf, und ihr müsset alsdann versuchen, ob der Bube euch durchgehen kann.

Wenn ihr den König, die Dame und 3 kleine in Trumpf habet; so fanget mit einem kleinen an.

Wenn ihr den König, die Dame, die Zehen und 2 kleine in Trumpf habet: so machet mit dem Könige den Anfang.

Habt

Habt ihr die Dame, den Buben und 3 kleine in Trumpf; so fanget mit einem kleinen an.

Habt ihr die Dame, den Buben, die Neune und 2 kleine in Trumpf; so fanget mit der Dame an.

Habt ihr den Buben, die Zehne und 3 kleine in Trumpf; so fanget mit einem kleinen an.

Habt ihr den Buben, die Zehne, die Achte und 2 kleine in Trumpf, so fanget mit dem Buben an; denn in zweymaligen Fordern muß nach aller Wahrscheinlichkeit die Neune fallen; oder wenn euer Spielgehülfe euch wieder Trumpf zuspielet, so könnet ihr versuchen ob ihr die Achte zwischen der Hand durchbringen könnet.

Wenn ihr 5 Trümpfe von geringer Benennung habt; so ist das beste Spiel, mit dem niedrigsten anzufangen, es wäre dann, daß ihr eine Folge hättet so aus der Zehne, der Neune, und der Achte bestünde. In diesem Falle macht mit der höchsten Karte solcher Folge den Anfang.

Wenn ihr das Aß, den König und 2 kleine in Trumpf habet; so fanget mit einem kleinen an.

Wenn ihr das Aß, den König, den Buben und einen kleinen in Trumpf habet; so fanget mit dem Könige an.

Wenn ihr den König, die Dame, und 2 kleine in Trumpf habet; so fanget mit einem kleinen an.

Wenn ihr den König, die Dame, die Zehen und einen kleinen Trumpf habet; so fanget mit dem Könige an, und erwartet, daß euer Spielgehülfe euch wieder Trumpf zuspiele, damit ihr in Absicht den

Buben zu stechen, oder fallen zu machen, eure Zehen aufzusetzen versuchen könnet.

Wenn ihr die Dame, den Buben, die Neune und einen kleinen Trumpf habt; so machet mit der Dame den Anfang, damit ihr die Zehen verhindert, einen Stich zu machen.

Wenn ihr den Buben, die Zehen und 2 kleine in Trumpf habet; so fanget mit einem kleinen an.

Wenn ihr den Buben, die Zehen, die Achte und einen kleinen in Trumpf habet; so machet mit dem Buben den Anfang, damit ihr verhütet, daß die Neune einen Stich mache.

Wenn ihr die Zehen, die Neune, die Achte und einen kleinen Trumpf habet, so fanget mit der Zehen an. Es bleibet dadurch eurem Spielgehülfen frey gestellet, ob er sie wolle gehen lassen, oder nicht.

Wenn ihr die Zehen und 3 kleine in Trumpf habet; so machet mit einem kleinen den Anfang.

## Das II. Capitel.

### Einige besondere Regeln, welche im Whistspiel beobachtet werden müssen.

Wenn ihr das Aß, den König und 4 kleine in Trumpf, daneben auch gute Karten in einer andern Farbe habet; so müsset ihr zuvörderst dreymal Trumpf fordern, widrigenfalls möchte eure zahlreiche andere Farbe getrumpfet werden.

Wenn ihr den König, die Dame und 4 kleine in Trumpf, benebst guten Karten in einer andern Farbe habet,

habet, so spiele mit dem Könige Trumpf aus, dieweil, wann ihr zum zweyten male wieder zum Ausschlagen gelanget, ihr dreymal werdet fordern können.

Wenn ihr den König, die Dame, die Zehen und 3 kleine in Trumpf habet, nebst guten Karten in einer andern Farbe; so spielet mit dem Könige Trumpf aus, in Erwartung, daß der Bube auf das zweyte Fordern fallen werde, und lasset es nicht darauf ankommen, wie ihr etwa mit Dame und Zehen zwischen der Hand zu zween Stichen gelangen möget, aus Beysorge, eure zahlreiche andre Farbe möge indessen getrumpfet werden.

Habt ihr die Dame, den Buben, und 3 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spielet einen kleinen Trumpf aus.

Habt ihr die Dame, den Buben, die Neune und 2 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe: so spielet mit der Dame Trumpf aus, in Erwartung, daß auf das zweyte Fordern die Zehne fallen werde. Lasset es nicht darauf ankommen, wie ihr etwan mit Buben und Neune zwischen der Hand zu zween Stichen gelangen möget, sondern spielet zum zweytenmale Trumpf.

Habt ihr den Buben, die Zehne, und 3 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe; so spielet einen kleinen Trumpf aus.

Habt ihr den Buben, die Zehne, die Achte, und 2 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spielet mit dem Buben Trumpf an, in Erwartung, daß die Neune auf das zweyte Fordern fallen werde.

Habt

Habt ihr die Zehne, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe; so spielet mit der Zehne Trumpf an.

## Das III. Capitel.

### Erörterung der mehresten mißlichen Fälle, welche sich bey dem Whistspiele ereignen können in Frage und Antworten abgefaßet.

Wie müssen die Folgekarten in Trumpf gespielet werden?

Antw. Ihr müßt mit der höchsten Karte derselben den Anfang machen.

Wie müssen die Folgekarten in andern Farben, so nicht Trumpf sind, gespielet werden?

Antw. Wann ihr fünf Karten an der Zahl habt, so fanget mit der niedrigsten an: habt ihr aber 3 oder 4, so spielet immer die höchste Karte eurer Folge- oder Sequenz-Karten.

Warum spielet man lieber Folgekarten, als andre Farben?

Antw. Weil solches der sicherste Ausschlag ist, und man sich dadurch in andern Farben insgemein hinter die Hand setzt.

In welchen Fällen müßt ihr euch bemühen, frühzeitige Stiche zu machen?

Antw. Wann ihr schwach im Trumpf seyd, d. i. nicht mehr als 2. oder 3. derselben habt.

In welchen Fällen müßt ihr nicht eilen, Stiche zu machen?

Antw.

Antw. Wenn ihr stark in Trumpf seyd, so nach folgenden Fällen am gewissesten ist:

Aß, König und 3 kleine in Trumpf.
König, Dame und 3 kleine.
Dame, Bube und 3 kleine.
Dame, Zehen und 3 kleine.
Bube, Zehen und 3 kleine.
Dame und 4 kleine.
Bube und 4 kleine.

Wann müßt ihr eine Farbe spielen, darinn ihr das Aß habt?

Antw. Wenn solche Farbe nur aus 3 Karten bestehet; ein andres ist es in Trumpf.

Wenn müßt ihr eine solche Farbe, darinne ihr das Aß habt, nicht anspielen?

Antw. Ihr müßt sie nicht anspielen, wenn ihr in irgend einer andern Farben 4 oder mehrere Karten habt; denn das Aß ist ein Beystand derjenigen Farbe, darinnen ihr am besten seyd, und es setzet euch in den Stand, wenn die Trümpfe heraus sind, solche eure beste Farbe einzubekommen.

Wie muß man spielen, wenn linker oder rechter Hand eine Karte von Wichtigkeit aufgewählet worden ist?

Antw. Wenn das Aß zu eurer rechten Hand aufgewählet ist, und ihr habt in Trumpf nur die Zehen und Neune, dabey Aß, König und Dame in einer andern Farbe, eure 8 übrigen Karten aber haben keinen Werth, so fanget mit dem Aß derjenigen Farbe

Farbe an, worinnen ihr Tertie Major habt. Dieses belehret euren Gehülfen, daß die Uebermacht in dieser Farbe sich bey euch befinde: spielet sodann eure Trumpf Zehen, denn euer Gehülfe kann doch etwa König, Dame, Buben in Trumpf, oder 2 Honneurs zugleich haben. Bestünden letztere im König und Buben, so wird euer Gehülfe eure Zehen gehen lassen, und hernach, wenn er zum Ausspielen kommt, die Farbe anspielen, worinnen ihr am stärksten seyd. Gelanget ihr nun dadurch wieder zum Ausspielen, so nehmet die Trumpf Neune, wodurch euer Gehülfe fast sicher die Dame einfangen wird, wenn er ihr hinter der Hand sitzt. Auf gleiche Weise könnet ihr eures Gegners Vortheil, auch wenn er König oder Dame euch zur rechten Hand aufwählte, sehr einschränken. Wäre zu eurer rechten Hand die Zehen aufgewählet, und ihr habt den König, den Buben, die Neune und 2 kleine in Trumpf, nebst 8 Karten von keinem Werthe, so spielet den Trumpf-Buben an, damit die Zehen keinen Stich mache; ihr behaltet auch ausserdem diese Zehen in eurer Gewalt, wenn ihr im Fall euer Gegner euch wieder Trumpf zuspielet, mit der Neune das oben erklärte Finessiren versuchet. Ein gleiches habt ihr bey der zur Rechten aufgewählten Trumpf-Neune zu beobachten.

Wenn könnt ihr als zweyter Spieler, König, Dame, Buben oder Zehen aufsetzen, oder nicht?

Antw. Habt ihr in einer Farbe den König und ein kleines Blatt, und euer Gegner rechter Hand spielt solche Farbe an, so setzt den König nicht auf, es wäre denn, daß ihr nöthigt hättet, an das Aus-

spielen

spielen zu kommen. Denn ein guter Spieler bringt selten eine Farbe an, davon er selbst das Aß hat, weil er, wenn die Trümpfe heraus sind, dadurch sein Spiel noch gut machen kann. Gleiche Vorsicht ist bey der mit einem kleinen Blatte besetzten Dame nöthig, ingleichen mit dem Buben und der Zehen, immaßen durch das Aussetzen eines der letztern zu sehr verrathen wird, daß man in solcher Farbe schwach sey.

Warum müsset ihr, wenn eine Farbe, darinnen ihr nur Dame, Buben und Zehen habt, zum zweytenmale ausgebracht wird, Dame, Buben oder Zehen vorsetzen?

Antw. Damit das Aß oder der König, wo eines von beyden noch drinne ist, herausgebracht werde.

In welchen Fällen müßt ihr euren Gegner übertrumpfen? und in welchen Fällen müßt ihr solches nicht thun?

Antw. Wenn ihr schwach in Trumpf seyd, müßt ihr übertrumpfen, seyd ihr aber stark in Trümpfen, so werfet eine schlechte Karte bey.

Warum sollt ihr die Uebermacht in eures Gegners beste Farbe, so wenig als möglich, aus den Händen lassen?

Antw. Weil ihr, wenn ihr eure hohen Blätter alle wegspielet, und euer Gegner oder dessen Gehülfe noch den letzten Trumpf übrig hat, Gefahr laufet, drey Stiche zu verlieren, indem ihr euch, einen zu gewinnen, bemühet.

Warum müsset ihr, wenn euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielet, darinnen ihr Aß, König und

und Dame habt, lieber das Aß als die Dame aufsetzen.

Antw. Weil solches dem Gegner ein Blendwerk machet, woran euch in diesem Falle so viel gelegen, daß ihr nicht achten müsset, daß euer Gehülfe zugleich getäuscht wird.

Wann ist es rathsam, euch merken zu lassen, in welcher Farbe ihr am stärksten seyd?

Antw. Wenn ihr nun ein zahlreiche Farbe habt, und Trumpf ausspielt, um diese Farbe einzubekommen: so könnt ihr zu erkennen geben, daß ihr gedachte Farbe angespielt zu haben wünschet. Seyd ihr aber in allen Farben stark, so habt ihr nicht nöthig zu entdecken, in welcher ihr am besten stehet.

Warum spielet ihr von 2 Farben, darinne ihr gleiche Anzahl Karten habt, lieber diejenige aus, von welcher eure höchste der König ist, als die, so von der Dame anhebt?

Antw. Weil es sich wie 2. zu 1. verhält, daß der Gegner linker Hand das Aß nicht habe. Spielet ihr aber die Farbe an, in welcher ihr die Dame habt: so ist 5. gegen 4. zu wetten, daß einer von beyden, entweder das Aß oder den König, in der Hand des gedachten Gegners sey, folglich eure Dame verloren gehe, und ihr also euch zum Schaden spielet.

Warum spielet ihr lieber eine Farbe an, darinne eure höchste Karte die Dame ist, als eine andere, so vom Buben angehet.

Die Antwort ist in vorhergehenden Nummer enthalten.

Warum

Warum werfet ihr, wann ihr von einer Farbe die 4 höchsten Karten habt, die oberste bey?

Antw. Eurem Gehülfen die Beschaffenheit eures Spiels zu erkennen zu geben.

Wie müsset ihr euren Gehülfen beyräthig seyn, daß ihm in seiner zahlreichsten Farbe, so viel Stiche, als möglich, eingehen?

Antw. Zuvörderst müßt ihr ihn nicht ohne Noth um seine Trümpfe bringen: hernach, wenn ihr weniger Karten in einer Farbe habt, als euer Gehülfe, durch Zuwerfung der höhern Blätter das Ausspielen bey ihm zu erhalten suchen u. s. w.

Wie müsset ihr spielen, wann euch zur rechten Hand die Dame aufgewählet worden ist, und ihr Aß, Zehen, einen kleinen, oder König, Zehen und einen kleinen in Trumpf habt, euer Gegner rechter Hand aber den Buben ausspielet?

Antw. Ihr müsset ihn gehen lassen, denn ihr könnet dadurch leicht einen Stich Vortheil haben, hingegen niemals etwas verlieren.

Es sind 4 Stiche gemacht, und darunter ist zweymal Trumpf herumgespielet worden; euer Gehülfe hat zwar 3 Trümpfe gehabt, darunter aber keinen höhern als die Achte. Er spielt seinen dritten und letzten Trumpf, und der nächste Spieler setzet den Buben auf. Es ist also, weil Trumpf-Aß und Dame in eurer Hand, nur noch der König gegen euch. Nun wird gefragt, müßt ihr das Aß, oder die Dame aufsetzen?

Antw. Ihr müsset das Aß aufsetzen: denn es verhält sich wie 9 zu 8, daß der König in der Hand des letztern Spielers sey. Setzet ihr die Anzahl der Karten auf 2. herunter: so ist für euch 2. gegen 1. zu wetten, daß auf euer Aß der König fallen werde. Bey ähnlichen Vorfällen kann auch in andern Farben nach dieser Art gespielet werden.

Exempel. Gesetzt, ihr habt in dieser oder jener Farbe nur noch zwey Karten in eurer Hand übrig, nemlich Dame und Zehen. Der Bube und die Neune dieser Farbe sind bey den Gegnern. Euer Gehülfe spielet diese Farbe an, euer Gegner rechter Hand setzt die Neune auf, und behält also nur noch eine Karte übrig. Hier fragt sichs, ob ihr die Dame oder die Zehen aufsetzen sollet?

Antw. Die Dame: denn daß euer Gegner linker Hand den Buben habe, verhält sich wie 2. zu 1. In allen Fällen gleicher Art müßt ihr nach dieser Regel spielen.

Ich möchte gern wissen, in welchem Verhältnisse der Wahrscheinlichkeit ich bey demjenigen, so im Whistspiele die Karten gegeben, 4 oder mehrere Trümpfe vermuthen solle?

Antw. Daß er 4 oder mehrere Trümpfe habe, verhält sich wie 232 zu 165. Man kann also ohngefähr eine Guinée gegen 14 Schilling, 11 Pence und beynahe einen Farthing darauf wetten.

Das

# Das IV. Capitel.

## Einige Anweisungen, wie man bey dem Whistspiele dem Gedächtnisse zu Hülfe kommen könne, nebst einigen besondern Fällen.

Stecket von jeder Farbe, so ihr in der Hand habt, die niedrigste Karte zur linken Hand, und fahret mit den übrigen nach der Ordnung bis zur rechten fort. Mit den Trümpfen macht es eben so, und stellet sie allen andern Farben zur Linken.

Wenn ihr bey dem Fortgange des Spiels befindet, daß ihr von dieser oder jener Farbe, die beste Karte übrig behaltet, so stecket solche euren Trümpfen zur Linken.

Sehet ihr aber, daß ihr die Karte nächst der höchsten zu merken habt; so stecket solche euren Trümpfen rechter Hand.

Ist es die dritte Karte von der höchsten, darauf ihr ein besonderes Augenmerk richten müßt, so stecket eine geringe Karte derselben Farbe zwischen die Trümpfe, und gedachte 3te von der höchsten; beyde aber euren Trümpfen zur Rechten.

Damit ihr euch des ersten Ausschlages eures Gehülfen erinnern möget; so stecket eine geringe Karte dieser Farbe mitten unter eure Trümpfe: habt ihr aber nur einen Trumpf, sodann stecket selbige diesem Trumpfe zur Linken.

Wann ihr die Karte gegeben habt; so stecket den ausgewählten Trumpf allen euren übrigen Trümpfen

zur Rechten, und gebet ihn, so spät, als immer möglich, aus, damit euer Gehülfe in der Gewißheit, daß solcher Trumpf noch in eurer Hand sey, sich mit seinem Spielen darnach richten könne.

Um sich ein Merkmal zu machen, welcher von den Gegnern Renonce habe, und in welcher Farbe solche sey, kann folgende Anweisung dienen.

Gesetzt, die beyden Farben, so ihr in eurem Spiele rechter Hand gestecket, bilden eure Gegner vor, nach der Ordnung, wie selbige euch zur rechten oder zur linken sitzen.

Wann ihr nun argwohnet, daß einer eurer Gegner, in dieser oder jener Farbe sich renonciret habe, so steckt eine geringe Karte solcher vermuthlichen Renonce unter diejenigen Karten, welche denselben Gegner vorstellen sollen. Ihr machet euch hiedurch ein Merkmal, nicht nur, daß etwa überhaupt eine Renonce sey, sondern auch, welcher von euren Gegnern sich renonciret haben möchte, und in welcher Farbe solches geschehen.

Trägt es sich nun zu, daß die Farbe, so den Gegner, der sich die Renonce gemacht hat, vorstellet, eben seine Renonce ist; so vertauschet solche Farbe mit einer andern, und stecket unter diejenige, so an die Stelle getreten, eine niedrige Karte der Farbe, worinn die Renonce ist: habt ihr aber auch keine mehr davon, so kehret eine andere Karte, nur nicht einen Carreau, das oberste zu unterst, und stecket sie an besagten Platz.

So wie ihr euch ein Merkmal machen könnet, wobey ihr euch des ersten Ausschlages eures Gehülfen

sen erinnert; so könnt ihr euch auch ein Denkzeichen setzen, daß ihr nicht vergesset, was jeder eurer Gegner für eine Farbe zuerst ausgebracht. Stecket zu diesem Behuf die von den Gegnern ausgespielte Farben, jede in den Platz, der eure Gegner vorbilden soll, nachdem sie euch rechter oder linker Hand sitzen, habt ihr bereits andere Farben bestimmet, sie vorzustellen; so vertauschet solche Farben gegen diejenigen, darinnen jeder seinen ersten Ausschlag thut.

Ihr könnet auch nach dieser Weise verfahren, wenn ihr es für nöthiger haltet, euch des ersten Ausschlags der Gegner zu erinnern, als ein Merkzeichen einer etwanigen Renonce zu haben.

## Das V. Capitel.
### Gesetze des Whistspiels.

Wenn einer der Spielenden ausser seiner Ordnung eine Karte ausschlägt, so hat jeder seiner Gegner die Freyheit, zu verlangen, daß die ausgeschlagene Karte, zu welcher Zeit es in dem gegenwärtigen Spiele ihm beliebt, aufgegeben werde; nur muß der Besitzer dadurch nicht gezwungen seyn, zu verläugnen. Oder, wenn einer der Gegenparthey am Ausspielen sitzt, kann er von seinem Gehülfen fodern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will. Die genannte Farbe muß alsdenn gespielet werden, wenn sie der Gehülfe hat.

Man kann nicht eher auf die Strafe des Verläugnens dringen, bis der Stich umgekehret und aus

der Hand gelegt worden, oder bis derjenige, so verläugnet, oder sein Gehülfe, vom neuen ausgespielt hat.

Wenn jemand verläugnet hat, kann die Gegenparthey 3 Points marquiren; und hätte, dieser Strafe ungeachtet, dennoch der verläugnende Theil gewonnen, so gilt doch solches nicht, und sie dürfen nur 9 marquiren. Die solchergestalt zur Strafe des Verläugnens marquirten 3 Points haben das Vorrecht vor allen andern marquirten Points.

Wenn jemand seinem Gehülfen des Aussagens wegen zuruft, da die Partie zu mehr oder weniger als 8 marquirt stehet; so kann jeder der Gegner verlangen, daß vom neuem gegeben werde. Die beyden Gegner können auch hierüber mit einander zu rathe gehen.

Nachdem die aufgewählte Trumpfkarte bereits gesehen worden, darf man seinen Gehülfen nicht mehr erinnern, daß er des Aussagens wegen rufen solle.

Wenn der aufgewählte Trumpf bereits gesehen ist, können die etwanigen Honneurs des vorhergehenden Spiels nicht mehr marquirt werden: es wäre denn, daß man solche schon zuvor gemeldet hätte.

Wenn jemand eine Karte von den übrigen absondert, stehet jeglichem der Gegner frey, solche Karte zu nennen, er muß aber die recht treffen, und die Absonderung beweisen können. Nennet er aber die unrechte Karte, so hat jeder der Gegenspieler das Recht, in dem gegenwärtigen Spiele einmal zu verlangen, daß in dieser oder jener Farbe, entweder die höchste oder die niedrigste Karte aufgegeben werden solle.

Jeder

Jeder muß seine Karte vor sich legen; thut er solches, und einer der Gegner vermischte seine Karte mit der seinigen: so ist sein Gehülfe berechtiget, zu verlangen, daß jeder seine Karte vor sich lege, nicht aber zu fragen, wer diese oder jene Karte ausgeschlagen habe.

Wenn jemand verläugnet, solches aber anzeiget, ehe die Karten umgewandt worden; so sind die Gegner berechtigt, zu verlangen, daß er in der angespielten Farbe, nachdem sie es gut finden, entweder seine höchste oder niedrigste Karte aufgebe; oder sie haben die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, die jetzt aufgeschlagene Karte aufzufordern; nur daß kein Verläugnen dadurch verursachet werde.

Wenn bey dem Geben eine Karte umgekehret wird, stehet es der Gegenparthey frey zu bestimmen, ob von neuem gegeben werden solle. Ist aber einer von ihnen selbst an dem Umkehren schuld gewesen; so hat derjenige die Wahl, welcher gegeben.

Wenn das Aß, oder eine andere Karte einer Farbe ausgespielet wird, und der letzte Spieler giebt bey, ehe die Reihe an ihm ist: so kann sein Gehülfe, er mag nun in der angespielten Farbe Renonce haben oder nicht, weder trumpfen, noch sonst überstechen, wenn er, ohne verläugnen zu müssen, den Stich gehen lassen kann.

Wenn in dem Spiele Karten ein Blatt umgekehrt liegt, muß von neuem gegeben werden, ausgenommen, wenn es die letzte Karte ist.

So lange man im Geben begriffen, darf keiner der Spielenden seine Karte aufnehmen, und besehen.

ken. Geschiehet solches, und es wird vergeben, so gibt dieselbe Person zum zweytenmale, wenn bey dem Geben ein Blatt umgekehret wird, so kann man nicht verlangen, daß von neuem gegeben werden solle.

Wenn eine Karte ausgespielet worden, und einer der Gegner vor der Hand beygibt; darf sein Gehülfe den Stich nicht machen, wenn er es, ohne zu verläugnen, unterlassen kann.

Jeder muß dahin sehen, daß er seine 13 Karten empfange; hat er deren nur 12, und bemerkt es nicht eher, als wenn bereits verschiedene Stiche gemacht worden sind, die übrigen Spieler aber haben ihre gebührende Anzahl Karten: so ist das gegenwärtige Spiel deshalben nicht ungültig, und derjenige so mit 12 Karten spielet ist überdem der Strafe des Verläugnens unterworfen, wenn er wirklich verläugnet hat. Sollte aber einer der übrigen Spieler 14 Karten haben, so gilt das Spiel ganz und gar nicht.

Wenn jemand in der Meynung; er habe die Partie verloren, seine Karten entdeckt, auf den Tisch wirft, sein Gehülfe aber sich nicht ergeben will, so haben die Gegner die Macht zu verlangen, daß jede der aufgewiesenen Karten ausgespielet werden solle, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, nur daß kein Verläugnen dadurch verursacht werde.

A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D. A. spielt Trefle an, B. wirft eher, als der Gegner C. bey. In diesem Falle hat D. das Recht, eher als

als sein Gehülfe C. auszugeben, weil B. ausser seine Ordnung gespielet hat.

Wenn jemand sicher ist, aus seiner Hand alle Stiche zu machen, so kann er seine Karten aufzeigen. Befände sich aber unter seinem Spiele eine Karte, so ihm nicht eingehen kann, und er hat aufgezeiget, so setzet er sich dadurch der Strafe aus, daß jede seiner Karten aufgerufen werde, zu welcher Zeit es den Gegnern beliebet.

So lange das Spiel dauert, darf keiner seinen Gehülfen fragen, ob er eine Honneur ausgespielet habe.

A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D. A. spielet Trefle an, C. wirft Pique bey, B. setzt den Trefle-König auf, und D. gibt Trefle zu; C. bekennet, daß er Trefle zu bedienen habe, ehe der Stich umgekehret ist. Hier fragt sichs, welche Strafe da statt finde. B. kann seine Karte wider nehmen; D. ebenfalls, und A. und B. haben das Recht, C. zu nöthigen, seine höchste oder niedrigste Karte, in der angespielten Farbe, aufzusetzen.

Wenn, da die Partie zu 8 marquiret stehet, jemand wegen des Aussagens seinem Gehülfen zuruft, und dieser antwortet, beyde Gegner darauf ihre Karten aufwerfen, daraus aber erhellet, daß die Gegenparthey nicht 2 an Honneurs rechnen können; so können sie mit einander zu rathe gehen, ob von neuem gegeben werden, oder das gegenwärtige Spiel seinen Gang haben solle.

In der Mitte einer Partie darf niemand ein frisches Spiel Karten nehmen, es wäre dann, daß alle Spieler darein willigten.

Derjenige, so gegeben hat, muß den aufgewählten Trumpf so lange auf dem Tisch zu Gesichte liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihm kommet. Nachdem er aber solchen Trumpf unter seine Karten gestecket, darf Keiner mehr nachfragen, welches Blatt aufgewählet worden, wohl aber, welche Farbe Trumpf sey. Dieses Gesetz ist zu dem Ende beliebt daß der Geber nicht die unrechte Karte nenne, welches sonst geschehen möchte.

---

Das

Das

# Billardspiel.

Der Ursprung dieses Spieles ist in Italien zu suchen, und es hat seit 100 Jahren der Witz der Franzosen, in der Art, solches zu spielen vieles hinzugethan, doch so, daß die Grundsätze der italiänischen Erfindung geblieben sind.

## I. Nachricht von dem, was dieses Spiel ausmacht, und von den dazu gehörigen Instrumenten.

Eine Billard-Tafel ist bekanntlich ein ebenes längliches Viereck, das auf winkel- oder senkrecht gesetzten Säulen ruhet, und mit einem überall gleich ausgespannten feinen grünen Tuch überzogen, und nach den zweyen gegen sich überstehenden längsten Seiten in drey Theile abgetheilet. Jeder solcher Theil macht eine halbe Cirkel-Oefnung, als ein Loch, (Trou oder Grille,) woran unten ein gestricktes Säckchen hängt, in welches die dahin gespielten Kugeln einfallen. Rund umher befinden sich 3, 4 bis 5 Zoll hoch etwas gebogene Vorsätze, oder Wände, die man eigentlich die Banden nennet, und mit eben solchem Tuche überzogen sind. Man spielet mit helfenbeinernen Kugeln oder Bällen, die wegen ihrer Glätte einen ungehinderten Gang haben, und jede

Kugel

Kugel führet ihr Kennzeichen mit Punkten, nach den Zahlen, wie viel der Spielenden vorhanden sind. Diese Kugel werden entweder durch Perpendicular- und winkelrechte Stäbe, an denen unten ein von hinten her in die Forme zu einem Quadrat zulaufender Ansatz gefüget ist, oder, nach der Franzosen Verbesserung, durch kegelförmigte cylindrische Stäbe, deren Basis mit Bley inwendig gleich schwer ausgefüllet ist, gespielet. Die erstere Art Stäbe heißen Maas oder die Masse; die zweyte aber nennt man Quëne, Ital. Trucco. Wenn der Ball in einer geraden Linie von dem Stand des Spielers aus fast in der Mitte gestoßen wird, daß er den andern gegenüberstehenden gerade zu trift, so nennt man solches den Ball voll nehmen. Geschiehet es an den Seiten, so wird es couper, oder Schneiden genennet. Ist der Stoß so gewaltsam, daß des Gegenspielers Kugel gar von der Fläche in die Höhe gebracht, und von der Tafel hinausgeworfen wird, so heißt es Sprengen, Ital. Saltari fuori.

Der Spieler können auf einmal 2, 3 bis 9, auch, so man will, 10 bis 12 seyn. Sie spielen entweder nach den Regeln des Billardspiels überhaupt, z. E. unter zweyen oder dreyen *), und dieses heisset durch Partien spielen; oder es spielen mehrere ausser der Ordnung, so, daß eine jede Kugel auf die

*) Unter dreyen ist gemeiniglich einer, 2 Partien hindurch, König, da er ganz allein wider die beyden übrigen spielet, und auch allein bezahlet oder gewinnet. Von den beyden andern, welche in Compagnie wider den König sind, bleibt einer so lange am Spiel, als er nicht fehlet oder gemacht wird.

die ihr zunächst liegende gespielt wird, solches heißt *a la Guerre* spielen, wo meistentheils 8 bis 9 Spieler auf der Tafel sind. Eine andre Art ist das Contra-Spielen, welches daher den Namen hat, daß, da sonsten der, dessen Kugel (wie unten in den Regeln ein mehrers enthalten) in ein Loch gespielet worden, zwey Fehler sich zum Verlust anrechnen lassen muß; er sodann in diesem Spiel sich zwey zum Besten anrechnet, und je eher er die Zahl, auf welche die Partie, (z. E. auf 12 gesetzt ist, erfüllet, als Gewinner angesehen wird; so, daß wenn der Marqueur ihm 12 Striche ausgezeichnet, die ausser diesem Spiel, als Fehler gelten sollten, es den Namen hat: daß er in dem Contra los geworden. Auch heißt Contraspielen, wann 2 Spielende, die beyde schon Partien verlohren habe, übereinkommen, daß sie auf das künftige Spiel das Partiegeld des andern übernehmen, wann sie verlieren, als z. E. Cajus und Sempronius haben jeder 2 Point verloren, nun spielen sie Contra, und Cajus gewinnt, so wird Cajus nur eine Partie und Sempronius 4 Partien angeschrieben. So spielt man auch die points, das ist warum man spielt: eben so, welches quit ou double, daß heißt, entweder nichts oder doppelt genannt wird.

## II. Die vornehmsten üblichen Regeln,

### a) Bey dem Spielen durch Partien.

Mehrentheils pflegt man die Partie auf 12. zu spielen, und vergleichet sich wegen der Mätsche, ob diese gerechnet werden, oder nicht gelten sollen.

Wann

Wann kein Spieler dem andern etwas vorgiebt, das ist: wenn der eine dem andern, an den 12. nicht in voraus 2, 3, 4, zum besten als gegen sich gewonnene Fehler nachlässet, sondern beyde Spieler, als des Spiels gleich kündig, mit einander spielen: so wird der einfache Matsch mit 6, der Triple mit 3, und wo der eine gar nichts zählet, der Quadruple-Matsch verloren.

Macht der eine Spieler seine 12 unverrücket nach einander aus: so hat er die Suite, (wenn solche bedungen ist) und gewinnet den Triple-Matsch, wenn gleich der andere zuvor 11 gezählet hätte.

In einer Partie, die sich nur auf achte zählen lässet, ist die Suite der einfache Matsch.

Man siehet aus dem obigen, daß wenn die Spieler sich nicht gleich sind, sondern einer dem andern vorgiebt, der Matsch nach Proportion verglichen, oder gar ausgelassen werden müsse.

Wann 2 oder 3 vorgegeben werden: so kommt man bey dem ersten mit 7, bey dem andern mit 7 und 8, wechselsweise aus dem Matsch.

Derjenige macht den Anfang des Spiels, dessen Ball am weitesten an der Wand bleibet, wenn die Ballen par bricole (par bricole heißt, wann der Ball an der gegenseitigen Wand abprallet) ausgestoßen worden sind; wird aber vorgegeben, so muß derjenige, dem vorgegeben wird, sich aussetzen.

Der gegen den, welcher sich ausgesetzt, spielt, muß seinen Ball in die andre Hälfte des Billards setzen.

Der

Der Ball muß mit der Queue oder Maas ausgesetzt, so, daß von diesem Orte niemand weiter als bis zu der gemachten Marque seine Kugel in die Tafel avanciren kann. Ebendahin wird auch derjenige gewiesen, welcher zuerst nach dieser ausgesetzten Kugel spielen muß.

Derjenige, so eine Partie gewonnen, muß beym folgenden Spiele sich aussetzen.

Eben so muß jeder, der des Gegenspielers Kugel in ein Loch gespielet, oder solche gar über die Banden hinaus gesprenget hat, sich in der Partie als Gewinner aussetzen; und auf gleiche Art setzt sich der eine aus, wenn der andere seine eigne Kugel in ein Loch gespielet hat, welches man verlaufen nennet.

Des Aussatzes beym Anfange des Spiels wird der verlustig, der seine eigne Kugel, indem er aussetzen will, in ein Loch spielet. Doch kann der andere ihm diesen Fehler übersehen.

Lauft in den Aussatz des Aussetzenden Kugel, über die Mittellöcher hinaus, so darf sie dieser, ehe sie bey dem Mittelloch vorbey paßiret ist, entweder zurück nehmen, oder fortstoßen.

Ueber die Ecke des Billards darf man bey dem Aussatze mit dem Leibe nicht herausgehen, und bleibt überdieß der Spieler allemal mit dem einen Fuß auf dem Erdboden stehen.

Zweymal darf niemand seinen Ball berühren, sonst wird es, als ein Fehler gerechnet, und Eins gezählet. Wann der Gegenspieler, touchée, gerufen, so gilt es nicht, obschon man entweder fehlen, oder einen Vortheil machen wollte. Im touchiren, billar-

billardiren, (billardiren heißt, wenn man mit der Masse, oder dem Quene beyde Kugeln berührt, und wenn man mit des andern Kugel, statt seiner gespielet, darf man sich wieder aussetzen.

Der, so des andern Kugel im Spielen verfehlet, verlieret eins, welches der andre sich zum besten zählet. Wenn er im Zurücklaufen die Kugel touchiret, oder aufhält, verlieret er noch zwey, weil es sonst ein Verläufer hätte seyn können.

Wer des andern Ball in ein Loch spielet, gewinnet zwey; wenn aber sein eigener Ball mit hineingehet, so verlieret er zwey.

Wer des andern Kugel ins Loch bringet, darf seinen auf der Tafel laufenden Ball in ihrem Gange nicht aufhalten, und anstoßen; auch sonsten würde er zwey verlieren, weil, wenn er sie nicht touchiret oder aufgehalten hätte, solche ein Verläufer hätte werden können.

Wer seinen Ball nicht so weit spielet, daß sie mit der Kugel des andern in einer Linie zur Seiten stehet, und sie dieselbe nicht erreichet; so heißt solcher unterweges gebliebener Ball, non passée, und sie hat zwey verloren.

Sollte Cajus von seiner Kugel im Stoßen abglitschen, so wird, wenn selbige schon stehen bliebe, ihm doch solches als zwey im Verlust angerechnet, weil man schon den Vorsatz gehabt, zu stoßen; hat er aber die Kugel gar nicht berührt, so kann er wieder anstoßen, auch kann er, wenn er will, zu dem andern à qui sagen, das heißt, der andre muß sich wieder aussetzen.

Wer

Wer des andern Kugel, auf die er spielen soll, verfehlet, und dabey seine eigene Kugel in ein Loch bringet, verlauft sich, und verlieret drey. An manchen Orten nennt man solches einen Schweizer.

Wenn des Caji Kugel, die er auf die Bille des Sempronii spielt, schon unterwegens dahin in ein Loch kommt, oder gar von der Tafel hinausspringt: so hat er auf einmal viere zum Verlust.

Wer billadiret, verlieret eins, und wenn der Gegenspieler es erinnert hat, so kann, wenn gleich der Stoß noch so glücklich geschehen wäre, solcher doch nichts gelten, sondern es setzt sich der Gewinner aus.

Indem der Spieler des andern Ball, mit seiner, die er bey Anfang des Spiels genommen, verwechselt, so verliert er, und darf der, so den Fehler wider ihn zählet, sich aussetzen.

Derjenige verlieret zwey, der die Kugel in ihrem Gang durch Stoßen an die Tafel, oder durch Anblasen an dieselbe hindern will.

Unter währendem Spiel dürfen die Ballen, ausser, wo die Spieler darüber eins sind, nicht weggenommen, oder berühret werden. Beydes wird als ein Fehler zu Eins gerechnet. So aber solches von einem, der nicht mitspielet, geschähe, so muß die Kugel wieder an ihren vorigen Ort gesetzet werden.

Wer des Gegners Ball von der Tafel bringet, der sprenget denselben, und gewinnet zwey. Sprenget er aber seine und des Gegners Kugel zugleich: so verlieret er zwey. Bliebe aber der Ball auf der Wand des Billards stehen: so wird, weil sie von die-

ser Stelle aus noch gespielt werden kann, nichts verloren: Sollte aber der andere nach ihm, der also gesprenget, spielen: so verlieret er eins.

Der einmal gesprengte Ball, wenn er einen an der Tafel stehenden berühret, und dadurch zurück wieder in die Tafel kommt, ist doch verloren. Wann er aber an etwas Lebloses, an eine Wand, oder anders Unbewegliches gestoßen, und zurück gesprungen, so schadet solches nichts, sondern wird angesehen, als wenn er auf der Tafel geblieben wäre.

Eine Kugel, die mit der langsamsten Bewegung in ein Loch fällt, gilt allemal zwey. Wenn sie aber in etwas stille gestanden, und durch starkes Gehen auf dem Boden, oder Stoßen an die Tafel in Bewegung käme, und in das Loch fiele; so hat keiner der Spieler davon Nachtheil oder Gewinn; sondern sie wird an ihren vorigen Ort gestellet.

Wenn ihrer Viere mit einander Partie spielen, und der eine fehlet des andern Ball: so verlieret er eins und gehet ab. Macht der andere darauf einen Ball; so bleibt er am Spiel. Keiner darf seinem Gehülfen mit der Hand weisen, oder ihn durch Zeichen belehren, wie er spielen soll, sonst verliert er eins.

## b) Bey dem á la Guerre-Spiel.

Wenigstens 3 Personen, neune aber zum höchsten, können in diesem Spiel zusammen spielen.

Jeder nimmt sich einen numerirten Ball. Die mit der wenigsten Zahl, als z. E. 1, setzt sich aus, und die Nachspieler gehen nach der Ordnung der Ziffern auf ihren Ballen.

Bey

Bey drey Spielern macht man 9, bey vier 8, bey fünfen 7, ꝛc. bey neunen 3 Einkäufe, so daß, (weil nemlich, wenn z. E. 3 spielen, jeder in Pott setzt und dreymnl sich einkauft,) allemal Sätze in den Pott kommen, alsdann spielen sie ab, und der, dessen Ball zuletzt auf der Tafel bleibet, ist der Gewinner.

Jeder darf in diesem Spiel auf die Kugel, so ihm am vortheilhaftesten liegt, spielen. Mehrentheils vergleicht man sich, daß auf die allernächst stehende der Stoß gehen solle.

Der Einkauf geschiehet, wenn der, deßen Ball gemacht, oder gesprenget worden, dem, der solches gethan, einen Satz bezahlt, und eben so viel in den Pott leget. Eben so bezahlt der, so seinen Ball selbst ins Loch bringet, und eines andern Ball en passant berühret, dem Pott und dem Ball gleichfalls einen Satz. Verlauft er sich ohne touchiren, oder sprengt er seinen Ball: so legt er 2 Sätze in den Pott, und bleibt so lange vom Spiel, bis ihn die Ordnung wieder rufet.

Wer einmal einen Ball ins Loch bringet, darf weiter fort auf die andern spielen. Wenn es auch geschähe, daß mehr Kugeln, und wohl 2 bis 3 derselben auf einmal von der Tafel durch eine einige gebracht würden, so wird dem, der also gespielet, für jede Kugel, die er gemacht, der Satz bezahlt.

Der, dessen Kugel keine andere berührt, und die, auf welche er hat spielen sollen, verfehlet, giebt einen Satz in den Pott.

Gleichfalls zahlt derjenige einen Satz, der mit eines andern Ball spielt, und verlieret annoch seinen

Stoß; der Ball aber wird wieder an ihren vorigen Ort gestellet.

Wer billadiret, setzt doppelt (bey manchen auch nur einfach) in den Pott. Kämen dadurch beyde Kugeln in das Loch: so muß die gemachte an ihre erste Stelle gebracht werden.

Wer, wenn die Reihe zu spielen an ihn kommt, solche versäumt; muß seinen Ball herausnehmen, und von neuem sich einkaufen. Wollte einer ins Spiel reden, und dem andern rathen, wie er spielen sollte, so muß er einen Satz in den Pott bezahlen.

Wer ausser der Ordnung spielt, kauft sich aufs neue ein, und sein Stoß kann nichts gelten.

Der, so einen Ball berühret, oder aufhebt, ohne Erlaubniß vorher zu nehmen, bezahlet einen Satz.

Wer seinen Ball über die Mittellöcher bringen will, bezahlet einen Satz in den Pott, und muß einen Ball paßiret, oder über dessen Linie vorbey gespielet haben. (Dieses heißet sich in salvo setzen.)

Der Gewinner muß, wenn er allein auf der Tafel bleibt, sich, wie beym Anfange, wieder aussetzen.

So lange die Partie währet, können eintreten, so viel nur wollen, sie müssen das aber annehmen, was am höchsten marquirt.

Das à la Guerre - Spiel wird auch auf diese Art bisweilen beliebet. Es werden so viel Kugeln, als Personen zugegen sind, welche spielen wollen, zusammen in den Billard-Beutel, oder worein man sonst will, gethan, und von diesen nimmt ein jeder eine heraus.

Nach

Nach diesen schreibt der Marqueur eines jeden Nummer nach der Ordnung an die Marqueur-Tafel, und setzet zu solcher aller Fehler und Ballen. Wenn einer zwölf hat, so gehet er ab.

Zusatz, Einkauf und Bezahlen ist, wie man sich verglichen hat.

Wer mit unrechter Kugel spielet, touchiret, billardirt, einen Ball ohne Erlaubniß berühret, fehlet, ausser der Ordnung spielet, oder solche versäumet: zu dessen Nummer wird ein Strich geschrieben.

Wer gemacht wird, oder nicht paßiret, verlieret zwey; hingegen welcher fehlet, und sich zugleich verläuft, dem werden drey, und demjenigen, dessen Kugel ins Loch kommt, oder von der Tafel sprenget, bevor er des andern Linie paßiret, viere angerechnet.

Wenn einer einen Ball macht, und sich darüber verläuft, oder von der Tafel sprenget, so wird dem andern, dessen Kugel gemacht worden, zwar nichts angeschrieben, er muß aber so lange von dem Spiele bleiben, bis ihn wieder die Reihe trift.

Wenn jemand, da er spielen soll, vor den Mittellöchern keine Kugel findet, so setzt er sich von neuem aus.

So einer die Kugel, auf welche er spielen wollen, verfehlet, und eine andere trift, daß sie ins Loch kommt, so muß diese letztere wieder an ihren vorigen Ort gesetzt werden; wird sie aber nicht gemacht, so bleibt sie auf der Stelle stehen, wo sie hingekommen. Sollte sich der Spieler hierauf verlaufen, oder herausspringen, so bezahlet er dem, nach welchem er hat spielen sollen.

Man kann hierbey, wenn man sich im Spiele zu schwach befindet, seinen Ball verkaufen, doch dieses muß an einen, welcher zur Partie gehöret, geschehen. Es gehet auch an, daß die letzten partagiren können, wollte aber noch einer von diesen Lust zum Verkaufen haben, so hat der, welcher am Spiele ist, und so viel als ein anderer giebt, das nächste Recht hiezu.

Die dritte Art, nach welcher à la Guerre gespielet wird, bestehet darinnen: man läßt die Anzahl der Spielenden steigen, so hoch, als man will. Wer von denselben gemacht wird, ehe der letzte seinen Ball auf die Tafel bringet, kann sich wieder einkaufen. Ingleichen stehet es demjenigen, welcher gleich auf den letzten gemacht wird, noch frey, seinen Satz in den Pott zu legen, und, wie man es nennet, zu appelliren. Die übrigen aber gehen nach diesem insgesammt ab.

Man kann auch bey allen die Suite gelten lassen, welche darinnen bestehet: daß zum wenigsten 5 Personen bey einander seyn, und alle ihre Kugeln auf der Tafel haben müssen, wenn nun keiner ab ist, sondern ein jeder gespielet hat, so gewinnet der den Pott, welcher sie insgesamt herunter machen, oder, wie man es heißt, wegputzen kann.

Das à la Guerre - Spiel hat bey den Liebhabern des Billards, weil es mit mehr Ergötzlichkeit, als das Spielen durch Partien, versehen ist, in einigen Gegenden so vieles Recht erhalten, daß, wenn eine Gesellschaft à la Guerre spielen wollte, diejenigen, so in Partie-Spielen begriffen, (so viel der Höflichkeit nachgeben, daß sie, wenn ihre Partie sich geendiget,

diget, dem à la Guerre Platz machen, doch dürfen sie, wen sie letzteres mitspielen, davon nicht ausgeschlossen werden widrigenfals sie nicht nöthig haben zu weichen.

Alle Spiel Disputen, so wegen des Marquirens, Touchirens, Paßirens, Sprengens, Aufhaltens ꝛc. im Partien und à la Guerre-Spiel entstehen, pflegt der bey dem Billard bestellte Marqueur zu entscheiden. Wann aber mit dessen Meinung einer der Spieler nicht zufrieden wäre; so hat der Marqueur das Recht, die Umstehenden um die Wahrheit zu befragen.

Alle zur Billardtafel gehörige Instrumente werden von einem jeden, der sich solche am ersten bey einem Spiele zugeeignet hat, frey gebracht. Wer im Spielen etwas daran zerbricht, darf dafür nichts bezahlen, er habe denn aus Muthwillen, Scherz, Ungeduld oder mit Probiren etwas verderbt.

Obgleich übrigens derjenige, welche unter währendem Spiele an Fenstern, oder an andern Dingen, durchs Sprengen etwas verdirbt, weiter nichts, als seine Partie zu bezahlen hat: so muß doch für allen Schaden, welcher an dem Tuche geschiehet, proportionirte Vergütung gethan, auch das Partiegeld, vor dem Weggehen, berichtiget werden.

Schlüßlich ist noch von dem Billardspiel à la Ronde und von dem Carambol etwas zu gedenken. Im Spiele à la Ronde werden 12 kleine Bälle an die Banden angelegt, dergestalt, daß zwischen jedes Loch 2 kommen. Hierauf wird ein Partieball, der couleurt seyn muß, in die Mitte gesetzt, und mit diesem auf die kleinen gespielet. Ehe nicht alle 12 Bälle von den Banden losgespielet sind, darf auf kei-

nen freystehenden Ball gespielt werden. So lange einer von den Spielern, unter welchen dies Spiel gespielt wird, Bälle macht, bleibt er am Spiele. Derjenige, welcher zuerst anfangen soll, wird durch das Loos bestimmt; hernach trift es jederzeit den Gewinner. Verläuft sich der Partieball, so wird er wieder auf die Mitte gesetzt; ehe aber nicht. Wann nur der Partieball und ein weisser Ball mehr auf der Tafel ist, so wird wechselsweise mit dem Partiebal auf den weissen, und mit dem weissen auf dem Parteiball gespielt. Alle gemachte Bälle werden sogleich von einem jeden Mitspieler bezahlt. Wer den letzten Ball machet, bekommt ihn doppelt, oder wie es ausgemacht ist, vierfach, bezahlet.

Das Carambol-Spiel geschiehet mit 2 ordinairen Partie-Bällen und einem kleinern, welcher Carambol heißt, und gemeiniglich mit einer Farbe, Orange, auch wohl gelb, gebeitzet ist. Es spielen hier nur 2 Personen. Wer zuerst 24 Points zählen kann, hat die Partie gewonnen, folglich bestimmen 12 den Double oder Matsch. Alle Fehler und Treffer werden gewöhnlichermaßen gezählt. Wer den Carambol macht, gewinnt 3 Points; und wer sich um dessen willen verläuft, verliert eben soviel. Wer, indem er auf ihn spielet, ihn fehlet, verliert nur 1. Wer des andern Partiball macht, gewinnet 2 Points, und verlieret im ähnlichen Gegenfalle eben so viel. Beym ersten Spiele, bestimmt das Loos, wer anfangen soll: bey den folgenden entscheidet der Gewinn der vorhergegangenen Partie. Wer das Spiel anfängt, setzt den Carambol aus, und zwar lieber

auf

auf die Mitte der Tafel, als an eine oder die andere Bande, doch hat er hierunter völlige Freyheit, zu thun, was ihm beliebt, nur muß der Carombol allemal über das entgegen stehende Mittel der Tafel gesetzt werden. Es steht dem Spielenden allemal frey, auf welchen Ball er spielen will. Nach der Klugheit und Kunst muß er seinen Mitspieler, oder den Carambol-Ball immer so setzen, daß ersterer den andern nicht machen kann. Ist er so glücklich, daß er mit seinem Ball sowol den Carambol, als den Ball seines Gegners auf einen Stoß berührt, so zählt er 2 Points, ohnerachtet er keinen von beyden machet. Es darf endlich in diesem Spiele gar nicht gesprengt werden, weil der Carambol beträchtlich kleiner ist, als die Partiebälle, und man folglich gar oft sich in dem Vortheile befinden würde, ihn aus der Tafel zu werfen.

Da man von diesen hier angegebenen Regeln in neuern Zeiten abgegangen ist, so hat man es für schicklich gefunden, hier kürzlich anzuführen, wie es jetzt gemeiniglich in Hamburg gespielt wird, in so fern es von dem vorhergehenden abweicht.

Man spielt gewöhnlich nur mit den einfachen Masch, welcher in Partie blanche (d. i. wo 2 Personen mit 2 Ballen spielen) mit 5, im einfachen Carambole mit 11 im doppelten Carambol aber, wo die Partie auf 30 gerechnet wird, mit 14 verloren wird.

Der im Partie blanche des andern Ball machet oder sprenget, oder dessen Gegners Ball sich verlan-

gen oder selber herausgesprengt hat, giebt à qui (das ist, setzet sich von der einen Hälfte des Billards in die andere wieder aus), in andern Fällen bleiben die Ballen an ihren Stellen stehen.

Bey dem à la Ronde-Spiel wird auch dem Marqueur, von jeden der Spielenden, nachdem viel oder wenige Personen spielen, 2. 3. bis 4 Points vom jedem gegeben; der Marqueur zahlt dem Gewinner aus, und erhält von dem Verlierer die Bezahlung. Derjenige so den letzten Ball macht, bekömmt alles was noch übrig ist, welches, nachdem viel oder wenig Fehler und Verläufer vorgefallen sind, viel oder wenig ausmacht. Doch muß er das Partiegeld allein bezahlen, so wie auch in dem à la Ronde-Spiel, das p. 15. beschrieben ist, der Gewinner das Partiegeld bezahlen muß.

Der zum ersten spielt, kann auf jeden, den er will, spielen, die übrigen müssen, so lange der Partieball, nachdem er sich verlaufen, nicht wieder in der Mitte gesetzt worden ist, auf einen in der andern Hälfte der Tafel sich befindenden anliegenden Ball spielen, wobey man die Freyheit hat, wann der Ball, auf den man spielen will, masquirt ist, (d. i. wann zwischen den Partieball nnd dem zutreffenden Balle, Bälle in gerader Linie sich befinden) die hindernden Bälle an die Seite zu stoßen. Der auf den letzten anliegenden Ball spielt, kann, wann er ihn verfehlt, noch zweymal auf ihn spielen.

Wann 2 Personen à la Ronde spielen, so zählet der Marquer, wie bey Partie blanche, so lange bis alle Bälle gemacht sind.

Das

Das à la Guerre - Spiel wird gemeiniglich folgendermaßen gespielt:

Die Anzahl der Spielenden kann bis zu 12 steigen. Jeder der Spielenden kann 3 mal gemacht werden, oder 6 Fehler machen bis er abgeht, oder todt ist, da er alsdann 5 Points an den Pott bezahlt, welche der letzte Spielende erhält, der auch das Partiegeld davon bezahlen muß, so wie auch in dem p. 10. beschriebenen à la Guerre-Spiel der Gewinner das Partiegeld allein bezahlen muß. Auch pflegen die beyden zuletzt Spielenden den Pott mit einander zu theilen.

Man setzet bey dem à la Carambole-Spiel den Carambole gewöhniglich in der Mitte der Hälfte der Tafel, (als woselbst ein runder Fleck gemacht ist) die beym Aussetzen die gegenseitige ist.

Wann der Carambol, nachdem er gemacht ist, wieder auf seine Stelle gesetzt werden soll, und ein anderer Ball stehet auf demselben, so wird der Carambole dahin gesetzt wo der runde Fleck hervorsteht; ist nichts von dem Flecke zusehen, so wirft man den Carambol auf den auf dem Fleck stehenden Ball, und da wo die Bälle hinlaufen, bleiben sie stehen.

Wann man seinen Ball selber aussprengt, verliert man 2, und wann man zugleich caramboliret hat, so viel als man, wenn man sich nicht herausgesprengt hätte, würde gewonnen haben. Wann man den Carambole sprengt, wird nichts verloren, sondern er wird auf seine Stelle gesetzt; wann man des andern Ball sprenget, muß sich derselbe wieder hereinspielen.

Wann

Wann man gemacht ist, und des Gegners Ball und der Carambol in Salvo ist, (das heißt wann sie nicht über die Mitte der Hälfte, von welcher man sich ausgesetzt hat, hinausstehen) so muß man par bricole (das heißt: durch Apprellung der gegenüberstehenden Banden) auf des Gegners Ball oder den Carambole spielen.

Wann man des Gegners Ball und nachher den Carmbol gemacht hat, so giebt man à qui.

Man spielet auch mit 2 Carambol, wovon der eine ganz roth, und der andere halb roth und halb weiß zu seyn pflegt. Der halb rothe und halb weiße wird auf die Hälfte gesetzt, von welcher man sich aussetzt.

Dieses doppelte Carambol wird auf 30 Points gespielet, und ist im übrigen mit dem einfachen Carambol einerley, ausser, daß, wann man hier die beyden Carambole caramboliret, (d. h. sie beyde mit seinem Ball trift), man 3, und wenn man alle 3 Bälle trift, 5 zählt, übrigens wird, wenn man carambolirt und verläuft, eben so viel verloren, als, wann man coramboliret und gemacht hätte, gewonnen wäre. Nur dann, wann man erstlich des Gegners Ball, und alsdann alle beyde Carambole macht, oder sie alle 3 zugleich macht, giebt man à qui, welches aber sehr selten geschiehet.

Der Ball ist collé, heißt, wenn der Ball an die Banden liegt.

Einen Ball dubiliren, heißt, wenn man denselben an die Banden spielt, damit er durch Apprellung von denselben dahin läuft, wohin man ihn haben

den will; so sagt man, es ist ein schön Doublé, wann der Ball auf diese Art leicht kann gemacht werden.

Einen Ball frisiren oder schneiden, ist, wann man den Ball nicht in der Mitte nimmt, damit er von der Seite dahin läuft, wohin man ihn haben will; so sagt man, es ist ein gutes Frisé, wann man den Ball auf diese Art leicht machen kann.

Einen Ball bloquiren, heißt, denselben, wann er in gerader Linie auf ein Loch steht, mit Força herein spielen; so sagt man, es ist ein gutes Bloque, wenn man den Ball auf diese Art machen kann.

Wer mit den Queue oder der Masse das Billiardtuch beschädiget, oder mit seinem eignen ausgesprengten Ball, Spiegel und dergleichen zerschmeisset, muß den Schaden ersetzen, obgleich er den Schaden nicht zu ersetzen braucht, wenn er mit des Gegners Ball geschieht; es versteht sich, daß man im Carambol-Spiel, wo gar kein Sprengen statt findet, immer den Schaden stehen muß.

---

# Le nouveau Jeu du Billard,

oder

# Pielkentafelspiel.

Dieses Spiel dient zum Vergnügen dererjenigen, welche mit gemäßigter Leibesbewegung ihre Zeit zu vertreiben wünschen; und ob schon bisweilen einige Irrungen unter den Spielern entstehen, so wird man sich doch nachfolgender jetzt gebräuchlicher Regeln zu deren Entscheidung bedienen können.

Wenn man anfängt zu spielen, muß man die Kugel unter die Passe legen, und nahe bey der Schnure, wo die Schellen vorbey gangen, stoßen.

Der am nächsten zu der Schnur kömmt, hat das Vorspiel, und der leztere hat das Nachspiel.

Wenn der erste durchgeht und trift, und der lezte auch, so giebts nichts, als daß der leze das Vorspiel gewinnt.

Wenn der, der das Spiel hat, zuerst durchgeht, und trift, so gewinnet er das Spiel.

Wer die zwey Kugeln anrühret, verliehret das Spiel.

Wer die zwey Kugeln weiter stößt, als sichs gebühret, verliert zwey Spiele.

Wer zweymal an die Kugeln stößt, verlieret das Spiel.

Wer

Wer die zwey Kugeln, oder seine allein aus der Tafel stößt, verlieret zwey Spiele.

Wer die Kugel anbläset, oder keinen Fuß auf der Erden hat, verlieret das Spiel.

Wenn eine Kugel angerühret ist, ist sie so gut als gespielet, die aber stille liegt, kann nicht verlieren.

Wer das Vorspiel hat, und ins Loch fällt, verliert das Vorspiel.

Wenn der, der das Nachspiel hat, ins Loch geräth, so verlieret er zwey Spiele.

Wer seines Gegentheils Kugel aus der Tafel treibt, gewinnt zwey Spiele.

Man muß weder an die Pforte, noch an die Schnur rühren, daß man sie im Spiele forcire.

Wenn der, welcher das Vorspiel hat, trift, und im Widerlaufe des letzten Kugel von der Stelle stößt, muß er sie wieder an die Stelle legen.

Wenn der, der das Vorspiel hat, des andern Kugel so treibt das sie trift, so verlieret er das Spiel.

Wer im ersten Stoße in die Pforte kömmt, von einer oder der andern Seite, der ist geborgen.

Wer also fünf oder sechs mal geborgen ist, und einmal nicht, hat genug.

Es ist verboten, des andern seine Kugel zu unterbrechen, sie sey durchgegangen oder nicht, ob ihr auch schon durchgegangen seyd, und getroffen habet, bey Verlust des Vorspiels.

Wenn man an einem sichern Orte liegt, kann man fortrücken, durchgehen, und gleich nach dem Ziele trachten.

Wer

Wer so stößt, daß er ein oder zweymal an der Wand anstößt, und trift, das ist gut.

Wer im Widerlaufe trift, das gilt nichts.

Der das dünne Ende der Keule brauchet, verlieret das Spiel.

Man muß keine Kugel aufhalten im Laufe, bey Verlust des Spiels.

Wann einer, der nicht mitspielet, die Kugel aufhält, so muß sie bleiben da sie aufgehalten ist.

Eine Kugel, die aus der Tafel ist, kann nicht wieder mitspielen.

Man muß die Keule nicht auf die Tafel stoßen, oder spielen ausser seiner Ordnung, bey Verlust des Spiels.

Eben also seinem Mitspieler zustellen nach der Kugel, auch nicht nach dem Ziel, bey Verlust des Spiels.

Wer vier Fingerbreit von der Schnur stößt, und die Kugel gewinnet, gewinnet zwey Spiele.

Wer auf vier Fingerbreit stößt, und seine oder beyde Kugeln in das Loch stößet, verlieret zwey Spiele.

Wer auf vier Finger-breit durchgehet, und es nicht wehret, ist wohl durchgekommen, sowol im Wiederprallen, als gerade zu.

Der erste, der etwas zum Spiele redet, machet dadurch ein Recht fürs folgendes.

Wenn man die Pforte wehren will, und indem eine Kugel durchtreibt, die ist wohl paßiret.

Wel-

Welcher fünf auf fünf, oder sieben auf sieben zum Spiele kömmt, das besteht in desjenigen Willen, wer der erste ist, wie ers machen will.

Wenn einer nahe bey der Schnur und paßiret ist, und eine Kugel spielet, um sie zu gewinnen, aber nicht gewinnet, und das Bret berühret, und im Wiederlaufe trift, ist gut.

Man kann nur mit denen unaufgehaltenen Kugeln spielen, aus Furcht zu verlieren.

Wer die Kugel ohne Erlaubniß hebet, der verlieret eins.

Wer das Spiel giebt, oder anders spielen will, der hat verloren.

Man kann im Spielen den Spielstock wohl verändern.

## Ein anderes Billard- oder Pielkentafelspiel, genannt:

# Das Kriegsspiel.

franzöſ.

# Jeu de la guerre.

Es wird ſolches unter achten oder neunen geſpielet: dazu muß man eben ſo viel abſonderlich numerirte Kugeln haben, alle ſo unter einander mengen, und alsdann looſen, wer der erſte und folgende ſeyn ſoll.

Man kann ſich nicht vor die Paſſe legen, falls alle Spieler nicht ein ſolches zulaſſen.

Wer eine andere Kugel als ſeine eigene ſpielet, verlieret die Kugel und das Spiel.

Wer beyde Kugeln beym Spielen berühret, verlieret die Kugel und das Spiel, und muß die andere Kugel wieder hinſetzen, wo ſie vorher war.

Wer über die Kugel weggeht, verlieret die Kugel und den Stoß, und die Kugel muß in ein Loch gethan werden.

Wer eine Kugel gewinnet, und kann hernach zum Ziele gehen, gewinnet das ganze Spiel.

Wer unter der Paſſe das Ziel erlanget, indem er ſechs, ſieben oder mehr iſt, gewinnet alles.

Man

Man muß die Kugeln auf vier Fingern von der Corde ziehen, die mehrere taugen nichts.

Es ist verboten, dem Gegenspiele beyzustehen, wenn man allbereits durchgekommen ist.

Wer seinen Rang im Spiele versieht, kann nicht eher wieder dazu kommen, als bis in der andern Partie.

Niemand der zwischenein gekommen ist, kann zum erstenmal die Kugel stoßen, aber desto besser die Passe mit 4 Fingern von der Corde.

Wenn nicht mehr als fünfe sind, so muß man, ehr man durchgeht, eine Kugel gewinnen.

Wenn nicht mehr als drey oder vier sind, kann man nicht durchgehen, bis auf die zwey letzten.

Wenn man durch 4 Finger ziehend eine Kugel vorbey geht, so ist es gut.

Wenn man eine Kugel spielet, die rühret und besudelt, so ist die Partie verloren: alsdenn muß die gerührte Kugel bleiben, wo sie hingerollet ist, und wenn sie nicht beyde besudelt worden, so muß man die gerührte Kugel, da wo sie lag, wieder hinlegen.

Wenn einer auf die Seite des Durchgangs eine Kugel paßiren läßt, aus Hofnung, sie zu gewinnen, so muß man, wo er sie nicht gewinnet, und noch jemand mehr zu spielen vorhanden ist, sie liegen lassen, und wo niemand vorhanden ist, so muß man selbige an ihren ersten Ort hinlegen.

Niemand, der einmal überwunden ist, kann während der Partie wieder ins Spiel kommen.

Die besudelten Kugeln gehören dem, der das Ziel erreichet hat.

Die zwey letzten können aufs neue spielen. Wo es derjenige, der durchgegangen ist, nicht zugeben will; so wird nichts draus: wenn er aber darein willigt, soll er den Vorzug vor dem haben, der nicht durchgegangen ist.

Wer vorhero, ehe es ihm zukömmt, seine Kugel spielet, verliert nur den Strich und nicht die Kugel.

Wer nach einer Kugel spielet, und sie gewinnt, und im Zurückziehen seines Stocks eine andere gewonnene Kugel rührt, die soll gewonnen seyn, die Kugel aber dessen, welcher den Coup gespielet hat, muß in ein Loch gelegt werden.

Der Meister nimmt alle Partien nach ihrem Werthe.

Wer einen Stoßstock zerbricht, muß ihn nach dem Werthe bezahlen.

Des Meisters Stoßstöcke sind allgemein.

Le

# Le Jeu des Echecs, oder Das Schachspiel.

Das Schachspiel, welches von den Persianischen Worte Schach, daß einen König bedeutet, herkömmt, und von den Persianern Sedrenz, das ist, hundert Sorgen (weil man dabey viel Nachsinnen haben, und auf unterschiedliche Umstände seine Gedanken richten muß), genennet wird, hat seinen Ursprung aus solchem Lande. Es erfordert aber dieses Spiel eine große Aufmerksamkeit, und vieles Nachsinnen, welches ein angenehmer Zeitvertreib für diejenigen ist, die solches recht zu spielen wissen, weil sie dabey weiter nichts hazardiren, als das Mißvergnügen, überwunden zu werden, und doch zu der Ehre, ihrem Gegentheil abzugewinnen, ebenfalls Hofnung haben.

Man spielet dieses Spiel auf dem sogenannten Bretspiele und dessen 32 weissen und eben so viel schwarzen kleinen viereckigten Rauten oder Feldern.

Die Figuren, mit welchen das Schachspiel gespielet wird, sind insgemein von Holze oder Elfenbein. Zuförderst merket man darunter die acht vornehmsten, von unterschiedener Größe, Benennung und Ordnung, nach welcher ihr Marsch eingerichtet wird. Sie haben acht kleinere Figuren bey sich, die man die Fußgänger oder Bauern zu

nennen pfleget, und welche vor den großen rangiret und hergestellet werden.

Der König ist die erste und vornehmste Figur, dessen Verlust das ganze Spiel aufhebet, und selbiges verlieren machet.

Die Königinn ist die beste und ansehnlichste Figur, sowol ihren König zu beschützen, als den Feind anzugreifen.

Die beyden Thürme oder Elephanten folgen an Würdigkeit alsobald nach der Königinn.

Die beyden Cavaliers oder Springer sind in großem Werthe, wenn es Anfangs oder mitten in dem Spiele zum Angriff kömmt.

Die beyden Läufer gelten fast eben so viel als die Cavaliers, und leisten oftmals gegen das Ende des Spiels die besten Dienste.

Die Bauern oder Fußgänger sind die geringsten Figuren, welche doch gleichwol, nachdem sie wohl angeführet werden, oftmals große Thaten thun.

Die acht vornehmsten Figuren kommen auf die erste Linie des Spielbrets, und zwar setzt man den schwarzen König auf das weiße mitlere Feld, so wie den weißen König auf das schwarze mittlere Feld, die weiße Königinn auf das weiße mittlere Feld, so wie die schwarze Königinn auf das schwarze mitlere Feld, die beyden Narren oder Läufer auf des Königs und der Königinn ihrer Seiten, die beyden Cavaliers auf die Seiten der Läufer, und nächst den Cavalieren die Thürme und Elephanten auf den zwey äussersten Feldern der ersten Linien. Die acht Bauern, welche gleichsam zur Vormauer dienen,

und

und der andern ihre Beschützung sind, werden auf die andere Linie vor den großen Figuren gestellet.

Des Gegenspielers Armee muß eben also auf der Seite, da er sitzt, gegen seinen Gegenspielern rangirt seyn, doch so, daß der zur rechten Hand stehende Thurm auf einen weißen Felde stehet.

Der **Marsch des Königs** ist von Felde zu Felde in gerader Linie und auch überzwerch, er kann auch vor- oder hinterwärts rücken, wenn er nur in seinem Marsch keine Figuren von der einen oder andern Partey antrift.

Trüge es sich aber zu, daß er eine feindliche Figur auf seinem Marsch rencontrirt, so kann er solche wegnehmen, und sich auf deren Platz stellen, auch also vor- und rückwärts gerade und überzwerch gehen, wenn er keine Hindernisse vor sich findet.

Der König kann, wann er noch nicht von der Stelle gegangen ist, roquiren, das heißt, mit einem Thurm, der noch nicht gerücket ist, seine Stelle verwechseln, daß er zwey Schritte macht, und den Thurm sich dichte wider demselben entgegen gehet.

Die **Königinn** geht auch gerade und überzwerch von Felde zu Felde, und so weit man will, wann sie die Passage offen findet. Sie nimmt auch, wenn es ihr gut dünket, alle die Figuren mit sich, die sie in ihrem Wege vorfindet, und stellet sich an deren Platz, woraus zu erkennen, daß die Königinn die stärkste und beste Figur sey, ihren König zu beschützen, und den Feind anzugreifen.

Der **Narre** oder **Läufer**, welcher auf dem schwaren Felde steht, kan anders nicht, als in ein an-

der schwarzes Feld überzwerch fortrücken, jedoch darf er auch auf einmal so weit gehen, als er in seiner Passage nichts antrift, was er aber antrift, das nimmt er weg, wenn er seinen Vortheil dabey findet.

Welcher Läufer auf dem weißen Felde steht, der marschiret überzwerch auf dem weissen, gleichwie der andere auf dem schwarzen Felde, und ist nur der Unterschied dabey, daß der eine allezeit auf dem weissen, der andere aber allezeit auf dem schwarzen Felde bleibt.

Die Cavaliers oder Springer marchiren oder springen, von drey zu drey Feldern, zu zählen, von dem ersten, da sie abspringen, bis auf das letztere, da sie aufspringen, inclusive, nemlich von dem dem schwarzen Felde bis auf das weiße, und von dem weißen bis auf das schwarze, nicht zwar in gerader Linie, noch überzwerch wie die Läufer, sondern in Form eines viertel Cirkels, also daß sie über alle die Figuren springen und paßiren.

Wie sie denn auch dieser Ursache wegen zu Anfange des Spieles gute Streiche versetzen, und dahero sehr geachtet und gebrauchet werden, durch eine kleine Armee durchzudringen, auch gar bis an den feindlichen König zu gehen, denselben anzugreifen, und manchmal Schach und Matt zu machen, weil man derselben nichts vorsetzen kann, weswegen es allerdings rathsam ist, dergleichen Springer gleich zu Anfange zu gebrauchen, weil alsdann ihre Macht sich besser als gegen das Ende des Spiels, erzeigen kann, weil es schon ausgemacht ist, daß zwey Springer allein den König nicht matt machen können.

Die

Die beyden Elephanten marchiren von allen Seiten, jedoch nur in gerader Linie und von Felde zu Felde, oder auch so weit, als sie die Passage leer und offen finden, da sie denn nach ihrem Belieben, was sie unterwegens antreffen, wegnehmen können. Es sind aber gemeiniglich diese Thürme oder Elephanten, auf den beyden äussersten Enden der ersten Linie, in des Königs Quartier, gleichsam zu dessen und seiner Officier Beschützung gesetzet, so daß man sie nicht anders gebraucht, als wann erst unterschiedliche Attaquen und Niederlagen geschehen sind, wie sie denn auch für die besten Figuren nach der Königinn geachtet werden.

Die acht Bauern, welche auf die zweyte Linie, vor eine jede der oberzählten vornehmsten Figuren, gesetzet worden, marchiren zum erstenmal bis über zwey Felder, wenn man will, hernachmals aber nicht mehr, als von Felde zu Felde in gerader Linie, nichts desto weniger aber nehmen sie alles hinweg, was sie in der Zwerchlinie von Felde zu Felde vor sich finden. Wenn es sich auch etwan zutrüge, daß sie mit Gefahr ihres Daseyns die letzte Linie des Bretspiels, welches die erste des Gegentheils ist, erreichen und gewinnen sollten, alsdenn erwerben sie sich dadurch die Würde eines Capitains, also, daß hernach ihr König sich ihrer eben sowol in seiner Armee bedienen kann, als er zuvor der besten Figuren, die er vielleicht in der Bataille verloren, sich hat bedienen können, sollte es auch die Königinn selbst gewesen seyn, welche ihm für einen solchen, bis an die äusserste Linie durchgedrungenen Bauer, muß wieder

gegeben, und auf dieses Bauern eingenommenes Feld an dessen statt geliefert werden, dergleichen auch mit andern Figuren, die allbereit verloren worden, geschehen kann.

Die Manier im Schach zu spielen, kann nicht wohl mit Worten vorgestellet werden, weil solche von der Phantasie der Spieler dependiret, welche bald diese, bald jene Art zu spielen, unter sich gelten lassen und verabreden, und ist also die Praxis die beste und fertigste Lehrmeisterinn.

Die besten Spieler sind gemeiniglich diejenigen, welche auf ihren Feind losgehen, und vor allen den König, Schach zu machen, seine besten Stücke ihm abzunehmen und auf alle Weise zu entkräften suchen, also, daß er sich nicht aus dem Schach ziehen, auch nichts vorsetzen kann und also Schach matt werde.

Das Ausrufen des Wortes Schach will so viel sagen, als eine Benachrichtigung zum Aufmerken, welche man aus Respect dem Könige allein, wenn er in Gefahr ist, und jetzt von einer Figur schachsweise attaquiret wird, zu leisten schuldig ist, damit er sich so viel ihm möglich beschützen, das Feld verändern, die feindliche Figur selbst nehmen, oder sich mit einigen der seinigen bedecken könne: geschiehet solches nicht, so ist er Matt, seine Armee geschlagen, und das Spiel verloren.

Es giebt aber dreyerley Arten von Schach: die erste wird genennet, der einfache Schach, da der König sich beschützet, indem er mit seinen Figuren bedecket wird, oder da er sich aus dem Felde, in welchem

chem er angegriffen worden, in ein andres begiebt, oder die Figur, die ihn Schach zu machen trachtet, wegnimmt.

Die andre Art von Schach ist diejenige, welche den König gleichsam erstickt, wann er sich nemlich ohne Gewaltthätigkeiten eingeschlossen findet, also daß er sich weder rühren noch wenden kann, ohne Gefahr zu laufen, genommen zu werden, wenn ihm auch seine Bedienten und Figuren fehlen, sich durch solche zu bedecken, und er also gezwungen ist, um einen Vertrag zu bitten, welcher dann gemeiniglich so eingerichtet wird, daß der Verlierende die Hälfte desjenigen, warum man spielet, bezahlen muß.

Die dritte Art ist **Schach und Matt**, wenn endlich der König solchergestalt angegriffen wird, daß er sich nicht regen oder bewegen, oder sich mit einigen seinen Bedienten und Figuren bedecken oder beschützen kann, in solchem Falle wird er Schachmatt, und ist das ganze Spiel verloren.

Aus dem, was bisher gesagt worden ist, erhellet, daß das Schachspiel große Vorsicht und Nachsinnen erfordere, und daß man dabey nicht sowol auf den Gewinn als vielmehr auf die Ehre zu sehen habe, in einem so scharfsinnigen Spiele Ueberwinder zu bleiben. Wie auch dieses Spiel mit lebendigen Personen zu spielen, und wie unterschiedliche schwer zu entscheidende Vorfälle in demselben sich ereignen, solches ist in Harsdörffers mathematischen Erquickstunden Part. VI. Quæst. 12. desgleichen in seinem deutschen Secretario Part. X. No. 1. 2. zu ersehen. Nach Olearii Berichte, sollen die Russen dem

Schach-

Schachspiele fast eben so sehr als die Persianer, ergeben seyn; beyde werden jedoch von gewissen in dem Westindischen und unter Preußisch-Brandenburgischer Oberherrschaft liegenden Dorfschaften *) übertroffen, als deren Bauern diesem Spiele dermaßen obliegen, daß sie sich auch nicht entziehen, mit den geübtesten Schachspielern, die bey ihnen durchreisen, wes Standes solche auch seyn mögen, sich einzulassen, und merkliche Summen aufs Spiel zu setzen, wobey sie sich aber dieses Privilegium vorbehalten, daß allezeit dem spielenden Bauer, ein anderer seiner Nachbarn und Landsleute zur Seiten stehen, und wenn er denselben etwan einen ihm schädlichen Zug vorzuhaben merken möchte, zurufen mag; **Nachbar mit Rath.** Auch hängt ein Theil ihrer Freyheiten von dem Gewinn oder Verlust eines Spiels, daß sie durch einen Deputirten alle Jahre spielen müssen, ab.

*) Sonderlich sind die Einwohner des Dorfes Ströpke im Fürstenthum Halberstadt, im Amte Zilly, wegen ihrer großen Fertigkeit im Schachspiele bekannt.

---

Boston

# Das Ballspiel.

Dieses zu geschicklicher Bewegung des Leibes, auch Schärfung des Judicii ersonnene Spiel, hat sowol in den alten als neuern Zeiten unter denen rittermäßigen Uebungen vorzüglich Beyfall erlanget.

Im allgemeinen Verstande ist es eine Leibesübung, da man in einem a part dazu erbauten Hause, welches wenigstens 90 Schuhe lang und 30 breit im Lichten seyn muß, auch in der Mitte mit einem Netze die Corde genannt, einer Ellen hoch, die Queere durch unterschieden ist, den Ball auf mancherley künstliche Weise mit Raqueten oder besonders hiezu verfertigten Instrumenten einander zuspielet.

Es sind aber dabey hauptsächlich folgende Punkte zu betrachten, als: 1) die Beschaffenheit und die unterschiedenen Arten der Ballhäuser: 2) die Eintheilung und merkwürdigen Oerter derselben; 3) die zum Spiel gehörigen Instrumente; 4) das Judiciren; 5) das Marquiren; 6) die Vortheile und guten Lehren; 7) der Misbrauch: welche Punkte wir nun nach der Ordnung durchgehen wollen.

# Boston.

Dieses Spiel ist ein wie abgeändertes Whist, welches fast wie l'Hombre gespielet wird. Die Karten werden wie im Whist gegeben, nur daß der Geber ein Point im Pot setzet, und die letzte Karte nicht aufweiset. Der Trumpf wird auf folgende Art gemacht. Wer klein Boston spielt muß 5, wer groß Boston 6, klein Independence 7, und groß Independence 9 Stiche machen. Diese Spiele, so wie sie sich einander, eben so wie l'Hombre auftreiben, werden von dem, der gar kein Stich zu machen gedenket, (welches Misere genannt wird) aufgetrieben. Bey allen diesen Spielen ernennt der Spielende einen Trumpf den er will, und verliert oder gewinnt ausser den Satz bey klein Boston 1, bey groß Boston 2, bey klein Independce 3, bey groß Independence 4, und bey Misere 8 Points. Die Beten werden wie in l'Hombre angespielet und abgeschrieben, nur daß kein Spiel doppelt geht auch nicht Quadrille verlorm wird, so wie auch keine Matadors, ersten und Tout bezahlet wird. Kleine Abänderungen, die willkührlich sind, und von einigen so, und von einigen anders gespielet werden, werden beym Niedersetzen ausgemacht.

Das

# Das I Capitel.

## Von der Beschaffenheit des Ballhauses, und dessen unterschiedenen Arten.

Ein Ballhaus stellet seiner Beschaffenheit nach nichts anders vor, als ein langes schachtseitiges großes und ziemlich hohes Gebäude, ohngefähr 45 Ellen lang, und 15 breit, welches auf dem Boden, an denen Wänden, und überall winkelrecht und gerade abgeglichen ist. Insgemein findet man die Mauren aus großen Quatersteinen verfertiget, und den Boden mit steinernen Tafeln oder viereckigten Platten (Carreaux) belegt; bestehet der Boden hingegen nur aus einem gegossenen Estriche, so sind dergleichen Carreaux besonders drauf gezeichnet, weil nach derselben der Marquer die Numern, nachdem der Ball da oder dort antrift, zu zählen pflegt. Von der richtigen und geraden Abgleichung des Bodens hängt es zugleich ab, daß die Bälle, welche darauf hin und wieder geschlagen werden, in ihren Sprüngen gleichsam ihre Gesetze und ordentlichen Gänge und Fälle halten, und nachdem sie geschlagen, alsbald auch gehörig zu judiciren sind, da im Gegentheil die Abweichung von dem ordentlichen Gange ein falscher Sprung oder Harzard genennet wird, wenn der Ball nemlich durch einen Zufall oder Mangel im Ballhause an seinem ordentlichen Sprunge verhindert wird.

Es

Es ist aber nicht ein Ballhaus wie das andere, und man hat, sonderlich in Frankreich, gar mancherley Arten derselben, welche das Spiel sehr unterschieden machen. Die vornehmsten Arten sind folgende:

1) Ist die allgemeine Art, daß inwendig in so einem langen schachtseitigen, und mit Quater oder Estrich gepflasterten Hause zur linken Hand, und oben queer vor eine Gallerie ohngefähr Mannes hoch hingehet, welche oben mit einem schrägen Dache von Brettern bedecket wird, doch also, daß die obere Queergalerie blos steinern und bis unter das Dach zu ist, da hingegen

2) Die andere Art darinnen bestehet, daß die obere Quergalerie unten durch offen ist, wie besonders in Frankreich dergleichen Ballhäuser sich häufig finden. Es ist aber hier für einen Spieler weit desavantageuser, als in den ordentlichen Ballhäusern, zu spielen. Ferner giebt es

3) Auch eine Art Ballhäuser, welche mit dem Namen Tambour belegt werden, indem an der rechten langen Seite oben, welches sonst vers le jeu genennet wird, eine Ecke von einer Elle ohngefähr schräge heraus gehet, so daß die daran stoßenden Bälle anstatt nach dem obern Loche, die Grille genannt, zu gehen, daselbst anstoßen, und ehe man sich es versiehet, hinüber nach dem dernier fahren und daher den Spieler mehr ermüden.

4) Ist auch noch dieser Unterscheid, daß einige Häuser sehr klein, einige aber sehr groß sind. In den ersteren hat man sich wegen des Forcirens wohl vorzusehen,

zusehen, denn wenn da ein Ball im Pariren verfehlet wird, und den Leib des Spielers trift, so kann er ihn in der Nähe gar todtschlagen, zumal da der beste Marqueur oft nicht im Stande ist, dergleichen Ball zu pariren.

Oben herum in den Ballhäusern, und gleich unmittelbar auf denen Mauern befinden sich noch gewisse Galerien, auf welchen man herum gehen kann, und welche geordnet sind, daß die so hoch in die Höhe geschlagenen Bälle dahin fallen und aufgefangen werden können, wiewol dieses für einen Fehler im Spielen gehalten wird, zumal wenn der Ball in den daselbst befindlichen Netzen vor den Oefnungen, wodurch das Licht ins Ballhaus fällt, sich verfängt.

## Das II. Capitel.

### Von der gewöhnlichen Eintheilung des Ballhauses, und jedes Ortes Benennung.

Die Eintheilung eines Ballhauses und die Benennung eines jeden Ortes in demselben sind die nöthigsten und unentbehrlichsten Stücke bey dem Ballspielen.

Ein Ballhaus ist ein langes mit einem Querdach versehenes Gebäude, davon folgendes zu bemerken ist:

1) Die Mitte (le Milieu) als woselbst das Ballhaus in zwey gleiche Theile die Quere abgetheilet wird, welches die zwey Schiele genennet wer-

den. Solche Abtheilung geschiehet aber durch ein langes dichtes Netz, die Corde genannt, das an einem starken Seile ein und einer halben Elle ohngefähr, in der Mitten an beyden Enden aber, wohl drey Ellen hoch, queer übergezogen ist. Wie hoch und wie tief die Corde in der Mitte sich befinden solle, davon ist diese Regel zu merken: daß ein ander untern Wand stehender mit den Augen genau über solche Corde in der Mitten hinweg an das gegen über befindliche Untertheil der Mauer sehen soll, welches nach der Meßkunst die Hälfte des Mannes bis zu den Augen ohngefähr beträgt. In einem kleinen Ballhause wird wegen der Gefahr des Forcirens eine höhere Corde erfordert, als in einem großen, und überhaupt ist hierbey nach jedes Ballhauses Größe die richtige Höhe und Proportion auszusuchen.

2) Die durch die Corde von einander abgesonderten zwey Plätze werden ferner nach der Länge des Ballhauses wieder in zwey gleiche Theile abgetheilet, damit, wie insgemein geschiehet, ihrer viere im Ballhause spielen können, und sodann ein jeder sein Revier in jedem Theile hat, so daß im Scharfspielen à quatre (mit vieren) einer seinen Nachbar nicht weiter secundiren darf, als was er vom mittlern Strich an, woselbst der eine Fuß noch stehen muß, und etwa einen Schritt darüber, mit dem andern Fuß erlangen kann. Es ist jedoch hierbey das Einlaufen gänzlich ausgenommen, wie denn solches ohnehin im Scharfspielen gewöhnlich ist.

3) Man theilet ferner das Ballhaus ein, in die sogenannte Hauptspiele, davon das Obere bey der Queergalerie am desavantageusesten ist, weil alle Bälle, die zum andern Sprunge da hinein fallen, alsobald verloren sind; da hingegen.

4) Das untere Spiel in 14 Carreaux oder Steine eingetheilet ist, welche mit Zahlen, von 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. bis 15. bemerket sind, woselbst ein Ball, wenn er gleich zweymal daselbst springet, noch nicht verloren, sondern eine Chasse wird. Letztere besteht darinnen, daß der Ort, auf welche Zahl der Ball fället, alsbald von dem Marqueur mit den Worten: Chasse à quatre Carreaux (oder auf sechs, wo er hinfället,) alsbald ausgerufen, und wenn das Spiel sich ändert, und beyde Spieler paßiret, erst nun solcher Ball nochmalen gespielet wird.

5) Noch eine Abtheilung des Ballhauses findet sich an und nach der Galerie der langen Seite des Ballhauses, welche die ganze Länge des Ballhauses beträgt, in deren Mitte eine Säule ist, an welcher die Corde gebunden ist, und an deren beyden Seiten verschiedene Abtheilungen sich befinden: die beyden ersten an der Säule anstoßenden machen die erste Unterscheidung der Gallerie aus, welche en premieur genannt wird, die folgenden beyden daran anstoßenden heißen die Portes oder Thüren genañt, so, daß, wenn der Ball dahin kommt, es à la porte genannt wird; die beyden folgenden daran anstoßenden machen die zweite Unterscheidung, le second oder au second genannt, und die daran anstoßenden, die letzte

Unterscheidung oder au dernier, aus, das Uebrige von der Länge der Galerie ist steinerne Mauer. Man hat hierbey noch zu merken, le premier, second und dernier jedes sich wieder in zwey gleiche Theile theilen, und allemal mit Strichen an der Wand zu beyden Seiten der Länge des Ballhauses, wie die ersten Eintheilungen, marquiret sind, da denn der äußere Theil, nach der Corde zu, jedesmal zum Unterschied: au dernier à remettre gennet wird.

Um die ganze Seite des Spiels an sich wohl zu unterscheiden, hat man zu merken, daß das obere Spiel oder die ganze Oberhälfte des Ballhauses, wo das Queerdach ist, vers le jeu genennet werde, dahero alle dahin kommende Chassen, wie unten mit mehrerem erläutert werden soll, Chasses vers le jeu genannt werden, und dabey insonderheit auch die Redensart Chasse vers le jeu au second &c. andeutet, daß die Chasse im obern Spiel sey.

In nur besagtem obern Spiel befinden sich auch noch kleinere Eintheilungen in der dernier, jedoch nur von 1. 2. 3. bis auf 4 Carreaux.

Zuletzt sind 6) bey der Eintheilung des Ballhauses noch einige besonders remarquable Oerter wohl zu beobachten, welche meistens Löcher genennet werden.

Das erste befindet sich an der obern Queergalerie zur rechten Hand. Es ist ein viereckigtes offenes Loch, hinter welchem sich ein schwarzes Tuch, (la Grille) befindet. Dieses Loch zu vertheidigen, gebühret demjenigen, der in dasigem Spiele spielet, sonst

sonst wird der hineingehende Ball und Fehl ihm zugerechnet, so oft solches geschiehet.

In eben dieser obern Queergalerie und Mauer ist ferner, jedoch nur in gewissen Ballhäusern, ein kleines rundes Loch, wohinein die Bälle vom Dache gehen. Es kömmt hierbey auf die Geschicklichkeit des im untern Spiele servirenden Spielers an; indem wenn ein Ball daselbst hineingehet, solcher dem im obern Spiel stehenden, daferne dieser solchen noch nicht nimmt, als ein Fehler angerechnet wird.

In untern Spiel sind an der untern Queermauer unten am Boden erstlich le Trou, oder ein kleines Loch, etwann einer Elle ins Gevierte groß, mit welchen es eben die Bewandniß, wie mit der Grille hat, maßen es auch selbiger gleich gegen über stehet. Ferner ist auch zur Linken in der Ecke ein langes Bret, l'ais genannt, an welchem der Ball auch, sobald er solches ohne Aufspielen berühret, verloren gehet.

## Das III. Capitel.

### Von den Instrumenten bey dem Ballspiel.

Diese bestehen vornemlich in Bällen, und in Raquets, womit die Bälle fortgeschlagen werden.

Die Bälle sind durch und durch von Tuch zusammen gewickelt und fest geschlagen; ihre Güte besteht darinnen, daß sie hart und einer dem andern gleich sind, auch ist zu merken, daß solche Dutzend und

halbe Dutzend weise gerechnet werden, jedes Dutzend um seinen gewissen Preiß.

Unter den Raquets werden die Pariser für die besten gehalten, weil solche sehr nett sind, und einen guten Nachdruck haben, wiewol sie etwas schwerer sind, als die deutschen; letztere taugen dagegen gar nicht, wo sie nicht mit Pariser Saiten bezogen worden. Die leichten und andere dergleichen Raquets sind zwar vielen Spielern angenehm, jedoch begehet man mit selbiger im Partien, auch Coupiren, viele Fehler, weil sie leicht in der Hand herum fahren, und den Ball nicht so wohl poußiren. Das vornehmste im Spiele ist, das Raquet wohl zu halten, gehörig herum zu werfen, und, wie es sich gebühret, in allen zu führen, wie denn hieran so viel gelegen ist, das diejenigen, welche das Raquet zu führen im ersten Anfange nicht recht begreifen, gegen einen andern, der damit gehörig umzugehen weiß, sich im Spiel jedesmal unterscheiden, und selten zu einer rechten Stärke im Spiel gelangen, da das Raquet wohl halten, beynahe schon für das halbe Spiel zu achten ist. Die Regel davon ist, daß die Hand am Stiel mit dem Daumen fest zuseyn und schliessen soll; daß der Theil zur rechten Hand des Raquets etwas auswärts stehen, und im Schlagen das Gelenke niemals weiter hinein, als die Spitze oder das Obere des Raquets gehe, worüber sowol, als über das Herumwerfen, Revers genannt, die Praxis ein mehreres an die Hand geben muß. Noch ist zu merken, daß die zwey unterschiedenen Seiten des Raquets besondere Namen haben, wie denn die eine

Seite,

Seite, welche allemal gerade und gleich zu ersehen ist, Droit genannt, auch stets inwendig, wenn man gerade schlägt, genommen wird. Die andere Seite zeiget nichts als Knoten, und heißt le Revers oder le Travers; man bedienet sich derselben, um zu wissen, wer oben oder unten im Anfang der ersten Partie zu stehen komme, indem einer von den Spielenden, oder auch der Marquer, beym Anfange des Spieles das Raquet hinwirft, und fragt: Droit ou Revers, das ist, welche Seite des Raquets man erwählen wolle; worauf man sich die erwählet, welche man will; fällt nun, nachdem man das Raquet geworfen, das, was man erwählet hat, so kömmt man an den Ort zu stehen, wo das kleine Trou (das Bret) ist, oder unten, der andere Spieler aber oben, wo die Quergalerie ist, da denn bereits oben angeführet worden, wie das untere Spiel vor dem andern weit vortheilhafter sey.

Ausser dem Raquet gebrauchen erfahrne und künstliche Spieler auch einen Stock oder ein zugeschnittenes Holz, le Battoir, jedoch ist solches blos für gute Spieler, und nur die Avantage gleich zu machen, wenn nemlich ein Spieler so stark ist, daß er gegen den andern allemal gewinnt. Um nun solche Stärke zu mindern, muß er mit einem bloßen Holze spielen, ingleichen mit einem Körbgen, welches nichts anders, als ein Lichtkorb ist, in welchem die Bälle allezeit aufgefangen, und wieder heraus über die Corde in die Winkel herum geworfen werden. Es ist dieses eine besondere Kunst, und erfordert viele Beurtheilung.

Unter andern wird es auch eine sonderliche Schwäche des Spieles für einen starken Spieler, wenn er entweder den Gegentheil auf das halbe Ballhaus spielen muß, und jeder Ball, der auf den andern Sprung über den mittlern Strich gehet, verloren ist, so à demi jeu genennet wird, oder aber, wenn er sans toucher les murailles, das ist, ohne die Seitenmauern zu berühren, spielen muß, da hingegen dem andern solches frey stehet, welche letztere Art eine der größten Avantagen giebt.

---

## Das IV. Capitel.

### Vom Judiciren, und worauf es bey dem Ballspiel hauptsächlich ankomme.

Die Bälle, wenn sie nun mit dem Raquet geschlagen werden, springen und fallen, sobald sie auf den mit Quatern oder Estrich belegten Boden, oder auch an die Mauer kommen, wegen ihrer beynahe steinartigen Härte ganz ungemein, dergestalt, daß die angehenden Spieler in nicht geringe Verwunderung gerathen, und um selbige wieder zurück zu schlagen, anfangs die Kreuz und die Queere nach solchen laufen, und dennoch den Ball kaum zum Schlagen habhaft werden. Dannenhero ist nöthig, daß man den Ball und hauptsächlich dessen Sprung vorhero wohl beurtheilen, auch den Grund davon hinlänglich einsehen lerne, damit der Ball ohne Mühe

Mühe dem Gegner wieder zugespielt werden könne. Die Hauptsache hierbey beruhet einzig auf der Meßkunst, und ist hauptsächlich in den Winkeln und dem Zurückprallen oder der Repercußion gegründet, doch also, daß jeder Ball überhaupt entweder ordentlich oder regulär springet, oder auch auf andere und irreguläre Manier, nachdem er geschlagen, von dem ordentlichen Sprung verhindert, oder in der Luft gedrehet wird. Der Ball springet gerade und ordentlich, wenn er gerade weggeschlagen wird, worauf er denn in der Luft auch ganz gerade, ohne daß er sich dreht, fortsieget, und auch also wieder auffält, und daher ganz regulair zu beurtheilen ist, nachdem er hoch oder niedrig, schräg oder gerade herab aus der Luft kömmt. Die andern Arten hingegen, da der Ball irregulair springet, geschehen auf vielerley Weise, so genau zu beobachten, und worinnen das Hauptwerk im ganzen Spiel und das Judiciren bestehet. Hiervon ist die erste irregulaire Art, wenn der Ball nicht gerade vor sich geschlagen, sondern zugleich gezogen und geschnitten wird, und zwar von oben herunterwärts, welches coupiren genennet wird, wodurch der Ball, wenn er gleichsam eingehauen wird, sich in der Luft rückwärts unzählig und scharf drehet, und daher sobald er auf die Erde kömmt, aufgehalten wird, und ganz in der Tiefe auf der Erde fortkriechet, so daß selbigen wieder fortzuschlagen und aufzunehmen, dem Gegner sehr schwer wird, und er daher, dafern er ihn nicht alsobald recht, wie er springen wird, judiciret meistens selbigen verfehlet; auch ist bekannt, daß, je schärfer der Ball coupiret oder geschnitten wird, je

schlimmer und schneller er gehet. Weiter wird der Ball auch von der Seite im Schlagen in der Luft gedrehet, wenn er nicht von oben herunter, sondern von der Seite her, geschnitten wird, daß nemlich jemand zwischen den Ball und seinem Leibe die Queere durchfähret, und den Ball von der Seite mit einem Druck schneidet, da er denn in der Luft sich von der Rechten zur Linken drehet, auch dafern er scharf also geschnitten und gedrehet wird, selbst in der Luft kaum fähret, wo er aber auffält, keinesweges gerade, sondern ganz krumm, auf welche Seite er sich in der Luft drehet, springet, und sobald der Schlag erfolget, auch also zu judiciren ist; sonst wird er verfehlet und verloren.

Gleichergestalt wird der Ball auf die dritte irregulaire Art geschnitten von der linken zur rechten Hand, sonderlich wenn man mit denen Knoten oder Revers mit verkehrter Hand schläget, da er denn im Aufspringen auch auf selbiger Seite, wohin er geschnitten ist, springet, und sogleich nach dem Schlage also zu beurtheilen ist, wie er denn von der Linken zur Rechten auch, und umgekehrt geschnitten und gedrehet wird, wenn er in der Luft hoch, im Serviren, aufs Dach, oder auch en volant (im Fliegen,) gehauen wird.

Die vierte Art ist, wenn der Ball von unten in die Höhe hinauswärts geschnitten wird, da er denn im Aufspringen noch einmal so hoch, als ordentlich springet, welches zu practiciren er mit dem Raquet gleichsam geschleudert wird, da man nach Möglichkeit dem Balle von unten herauf einen jählingen

Druck giebet. Mit dieser Art kann man dem Gegner wie ein Pfeil auf den Hals kommen, weil ein solcher Ball überaus geschwinde fähret, und ausserordentlich große Sprünge thut.

Ueberhaupt sind die geschnittenen und gedreheten Bälle nicht nur beym Aufspringen auf die Erde, sondern auch beym Aufspringen an die Wand, genau zu beobachten, um daraus zu judiciren, ob sie, nachdem sie in der Luft gedrehet und geschnitten werden, an der Wand vorwärts, seit- und abwärts, rückwärts springen werden.

Endlich aber wird auch ein Ball nicht nur von Raquet, sondern auch wenn man ihn schräge an die Wand schlägt, wirklich im Anschlagen gedrehet, wornach er im Aufspringen alsbald zu judiciren ist, und nennt man solches bricoliren, als welches den Sprung des Balles nicht wenig removiret und verändert, daß, wenn ein Ball an die hintere Mauer scharf von unten hinauf über die Corde bricoliret wird, er im Aufspringen wieder rückwärts, woher er gekommen, springet, als wovon die Schneidung der Mauer die einzige Ursache ist.

---

## Das V. Capitel.

### Vom Marquiren und der Art, wie das Ballspiel gespielet und gezählet wird.

Wenn nun endlich die Schläge gezählet werden, so sind eigentlich nur zwey Arten, auf welche dieses Ballspiel gespielet wird, davon die erstere

das

das Pelotiren, die andere Art die Partie heißt. Beydes geschieht mit zweyen, dreyen, und am meisten vier Personen, wobey denn der Marqueur in der Galerie die genaueste Obsicht zu halten hat.

Das Pelotiren kömmt darauf an daß jeder ein Loch zu defendiren sich vornimmt, als die zwey untern Spieler, der eine das Trou, der andere die dernier, oder das Bret l'ais genannt: die obern beyde, der eine die Grille oder das größte viereckigte Loch, der andere die dernier; Solchermaßen werden jedesmal zwey Dutzend Bälle unten in den Kasten an der dernier gegeben, mit Ausrufung tout de bon quatre premiers, da dann die ersten vier Bälle, welche in die Löcher oder auch auf die obere Galerie fahren, demjenigen, der sie in das Loch, welches er defendiret, hineinläßt, die andern aber, demjenigen, welcher solche auf die Galerie und in die Netze schlägt, angeschrieben und zu bezahlen zugezählet werden; welche Uebung vornemlich dienet, des Spieles Anfang zu lernen.

Die andere Art ist das Partiespielen, welches geschiehet entweder seul à seul, das ist, ihrer zwey allein gegen einander, oder un contre deux, einer gegen zwey, oder à puatre, mit vieren.

Hierbey ist vor allen die Frage von der Avantange, indem gemeiniglich einer stärker und erfahrner im Spielen ist, als der andere. Die einander gleich sind, spielen but à but, das heißt auf gleich; die Avantagen hingegen, welche man einem vorgiebet, sind $\frac{1}{2}$ 1, 1 $\frac{1}{2}$, 2, 2 $\frac{1}{2}$, 3 Schläge, oder nach dem französischen Ausdrucke: demi quinze, quinze, demi trent,

trent, trent, demi quarant, cinq, quarant cinq; ferner ein, zwey, drey Spiele gegen keines, theils allein, theils noch von obiger Avantage eine dabey; imgleichen das halbe Ballhaus, das Servieren, (Servir) auf zwey Dächer, ohne die Seitenmauren zu berühren (sans tucher les muralles) desgleichen auch, durch die Beine alle Bälle zu nehmen, mit dem, Battoir oder zugeschnittenem schmalen Holze, wie auch mit dem Körbgen.

Nachdem nun die Avantage gegben wird, so hat solches der Marqueur zu beobachten und dennoch zu marquiren.

## Die Regeln von der Partie sind folgende:

1) Wird geworfen, wie oben bereits gesagt ist, wer unten oder oben zu stehen komme, mit dem Raquet Drouit oder Revers.

2) Wer unten stehet, serviret, das ist, er spielet allemal den Ball aus, und zwar aufs Tuch, jedoch so schlimm er kann, daß selbigen der Gegner nicht über die Corde bringen könne.

3) Fällt der Ball vom Dache auf den andern Sprung nicht über den Queerstrich bey der dernier vers le jeu, und es geschiehet solches zweymal hintereinander, oder der Ball berühret das Dach nicht, so verlieret über solchen zwey Fehlern der Servirende einen Schlag.

4) Es wird bedungen, ob alle Services müssen genommen werden, welches à tout prendre genennet wird, oder ob man zwey hintereinander könne paßiren lassen.

5) Die

5) Die folgende Partie bestehet aus Spielen, und jedes Spiel aus Schlägen, und zwar

6) Wer am ersten nach erhaltenen zweyen Schlägen noch zwey hintereinander gewinnet, hat ein Spiel, und wer nach zwey erhaltenen Spielen noch zwey am ersten hintereinander bekömmt, erhält die Partie.

7) Bekömmt aber einer ein Spiel oder auch einen Schlag über die ersten zwey, und der andere gleich darauf eben dergleichen, so wird es in Schlägen à deux oder im Spielen à deux jeux, darauf das folgende Spiel l'avantage de jeux oder in Schlägen l'avantage genennet wird, und wieder à deux oder à deux de jeux wird, so lange der eine nicht zwey Spiele gleich hinterinander bekömmt, denn alsdann ist erst die Partie gewonnen.

8) Ein jeder Ball muß in der Partie nicht mehr, als einmal springen, darauf er alsbald genommen werden muß, wie denn auch im Pelottiren der Ball, so doubliret oder zweymal gesprungen ist, ehe er verschlagen ist, oder in ein Loch gehet, nicht gilt. Im Partiespielen ist aber

9) Noch diese Freyheit, daß ich den Ball kann fahren und zweymal springen lassen, daraus eine Chasse wird, das ist, ich muß paßiren, und muß den Ball hinter den Ort so lange im Schlagen weiter bringen, wo die Chasse bereitet worden, bis es der Contrepart nicht mehr verwehren kann, alsdenn wird er mir, als gewonnen, zugerechnet; fällt er hingegen heraus nach der Corde zu, und über den bemerk=

bemerkten Ort der Chassé, auf den andern Sprung, so ist er verloren.

10) Obgleich eine Chasse durch den doppelten Sprung eines Balles worden ist, so darf man doch nicht eher paßiren, bis der eine im Spiel quarant cinq hat, oder zwey Chasses worden sind.

11) Auf den andern Sprung wird allemal eine Chasse, doch nur wo der Platz einen Namen hat, als sous la corde, wenn der Ball auf den andern Sprung rückwärts die Corde berühret, oder so knapp auf die Corde aufgeschlagen wird, daß er noch hinüber kömmt. Die folgenden Chassen sind au premier à remettre oder le bal à gagner beym ersten Loch, à la porte au second, au dernier, und eben so vers le jeu, ingleichen Chasse au pied, das ist unten an dem untersten der Mauer, Chasse à un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, ouze, douze, treize, quatorcze, quinze Carreaux, auch vers le jeu, à un, deux, trois, quatre Carreaux, welches alles diejenigen Plätze durch das ganze Ballhaus sind, wohin die Bälle springen, und also marquiret werden.

12) Das Marquiren der Schläge, wie sie von den Spielenden verloren werden, sind auf folgende Art, als quinze à rien, eins um keines; quinze à un, eins um eins; trente à quinze, zwey um eins; trente à un, zwey um zwey; quarant cinq à trent, drey um zwey; à deux, drey um drey; l'avantage, eines mehr; à deux, wieder gleich, l'vantage, eines mehr, le premieur jeu, das erste Spiel.

13) Die

# Das VI. Capitel.

## Von einigen Vortheilen beym Ballspiel.

Diese bestehen hauptsächlich in den Arten dem Gegner einen Rang abzulaufen, da denn zu wissen:

1) Daß die Avantage oder das Vorausgeben vortheilhaft zu bedingen, und des Gegners Spiel oder Stärke wohl auszukundschaften ist, ehe um Geld gespielet wird, weil die Spieler insgemein ihr Spiel anfänglich verstellen.

2) Daß bey einem, der mit dem andern auf gleich nicht spielen kann, un jeu à point oder auch mehr Spiele vorzugeben, keine Avantage heißt, weil, wenn er auch gleich nicht spielen kann, er auch kein Spiel mehr dazu gewinnen wird.

3) Daß das douce Spiel in die Winkel, wenn kein Ball die Wand fast berühret, oder wenigstens nicht die hintere Wand, das allerstärkste Spiel sey, und den Contrepart mit Laufen sonderlich fatigire.

4) Daß derjenige, welcher unten stehet und serviret, mehr Avantage hat, als der, welcher oben stehet und dieselben nimmt.

Wiederum wird dies Spiel auch mit 6 oder mehr Bänden gespielet, und man bindet, wenn man kann und will, ob man schon keine 5 bloßen vom Hause hat.

## II. Von Setzung der Steine.

Wenn man dieses Spiel anfängt, so setzet jeder seine 15 Steine an seines Gegners Seite auf das erste Feld, welches an desselben linker Hand ist, und dieser richtet seinen Satz eben so gegen des andern linke Hand. Beyde spielen sodann ihre Steine nach eines jeden Seite herüber, allwo sie denn die Bände machen können.

Wenn zum Exempel 5, oder 4, oder ungleiche Augen geworfen werden, so kann man mit beyden Steinen vom Hause setzen, und fängt man von dem ersten ledigen Felde an zu zählen, oder man setzt einen Stein vom Hause auf 9, oder sonst, nachdem man ungleiche Auge wirft. Wirft man aber zwey gleiche, so werden dieselben 4 mal gesetzet. Als ich werfe z. E. 2 Fünfen, so kann ich 4 mal 5 setzen, und spiele mit 1, 2, 3 oder 4 Steinen fort, nachdem ich meinen Vortheil sehe, um entweder die Lucke oder Ecke an meines Gegenspielers Seite und rechten Hand zu kriegen, um allda einen Band zu machen, oder sonsten 2 oder 3 von des andern seinen Steinen zu schlagen. Man thut inzwischen dieses im Anfange nicht gern, es sey denn, daß man einen Hinterhalt von seinen Steinen, oder einen und andern Band schon hat, daß man den andern mit Schlagen auf-

Man kann aber auf seines Gegenspielers Seite mit seinen Steinen keinen Band machen, ausser in der Ecke oder Hucke an desselben rechte Hand, und wird diese Hucke als 11 vom Hause oder Mahl gerechnet.

Es ist aber zu merken, daß man zuförderst darnach trachte, wie man in der Hucke an seines Gegners Seite einen Band mache, oder mehr Steine auf einander setze, auf daß man, wenn allda posto gefasset worden, desto füglicher herüber an seiner Seite Bände machen könne.

An seiner Seiten in beyden Theilen des Brets kann man seine Bände machen, und gehet man von der linken bis zur rechten Hand in dem andern Theil des Brets mit seinen Bänden, dieselbe, so viel möglich, zusammenhaltend, also fort, bis man zum Ausnehmen kömmt wie wir hernach melden wollen.

Fängt man nun an, herüber an seiner Seiten Bände zu machen, so muß man das Feld, worauf des Gegenspielers aufgesetzte Steine stehen, als ob dasselbe nicht ledig wäre, mit zählen; als zum Exempel, ich würfe zwo 1, und wollte aus der Hucke von meinen Steinen einen Band machen, so gehet es nicht an.

Es ist auch zu merken, daß ich sehe, wie ich meine Bände an meiner linken Hand bey einander halte, und nicht mit denselben fortrücke, es sey denn, daß der andere viel bloße Steine habe, und zu meinem Vortheil nicht einwerfen kann; denn alsdann ist es rathsam, daß ich allmählich mit den meinen fortrücke, jedoch dabey allezeit 2 oder 3 von meinen Steinen

zum Hinterhalt, meines Gegners Steine zu schlagen, behalte. Habe ich aber keinen Hinterhalt und keine bloße Steine, so muß ich einen und den andern von meinen hintersten Bänden brechen, auf daß, wenn der andere schlagen muß, ich wieder frische Steine vom Mahl auszuspielen kriege, und mit Fug hinter des andern seine bloßen, dieselben zu schlagen, komme. Hat aber der andere auch ein gutes Spiel, und seine Bände beysammen, so hüte ich mich, so viel nur möglich, daß ich, wenn alle meine Steine herüber sind, keinen bloßen habe, sondern meine Bände zusammen halte, und mit denselben in dem andern Theile des Bretes an meiner rechten Hand fortrücke, damit der andre, wo noch einer oder mehr von seinen Steinen hinter meinen stehen, keinen bloßen von meinen Steinen schlage, weil es öfters kömmt, daß man doch, wenn man auch fast alle seine Steine bis auf einen heraus genommen hat, noch verlieren kann, wie an seinem Orte gemeldet werden soll. Zeigt sich der Fall, daß man, indem der andere viele bloße hat, doppelt gewinnen könnte: so mache man ihm Platz einzuwerfen, damit er, wo er nicht über die Bände gelangen kann, mehr bloße vom Hause setze, oder einen oder mehrere von seinen Bänden, wo er sie hat, aufbrechen müsse, wobey ich mir den allezeit 2 oder 3 blosse von meinen Steinen zum Hinterhalt, denselben, wo es nöthig ist, zu schlagen, behalte, damit er also mehr bloße Steine kriege, als er einwerfen kann; ich muß aber Platz haben, mit denselben fortrücken zu können. Sehe ich aber bey Fortrückung meiner Bände so bald

keinen

keinen Vortheil, so behalte ich sie fürs erste lieber an meiner linken Hand, und sehe zu, wo ich meinen Gegenspieler viele bloße herausschlage, und er also aus dem Brete komme. Er kann deshalben ehe nicht mit spielen, bis ich Raum gemacht habe, unterdessen aber kann ich mir ein festes Spiel machen.

## V. Wie man aus dem Bret geschlagen oder zum Junker gemachet wird.

Man heißt Junker, oder ist aus dem Bret geschlagen, wenn man mehr bloße oder herausgeschlagene Steine hat, als ledige Felder, worauf man wieder einwerfen kann: als z. E. ich habe drey Bände an meiner linken Hand stehen, und mein Gegner hat drey oder mehr bloße Steine, so kann er nicht eher einwerfen, bis ich weiter fortgerücket bin, oder einen von meinen Bänden zerbrochen habe; mache ich aber mehr Bände, als wir uns anfänglich verglichen haben, so kann der andere auch, nachdem er wirft, meine Bände schlagen, oder ich muß 2 Steine von meinen Bänden, die er verlangt, herausnehmen.

## VI. Wie die bloßen wieder eingeworfen werden.

Wenn man etliche bloße von seinen herausgeschlagenen Steinen hat: so kann man nicht eher weiter fortspielen, als bis dieselben wieder eingeworfen sind; sie werden aber auf folgende Art und Weise eingeworfen.

Fürs erste müssen ledige Felder oder Raum da seyn; denn, wo der andere Bände stehen hat, da kann ich keinen von meinen Steinen hinsetzen, überdieß muß ich nicht weniger ledige Felder, als bloße haben: denn, wo das ist, so kann ich nicht mitspielen, und muß so lange warten, bis der andere mit seinen Bänden fortgerücket ist, und mir Raum einzuspielen gemacht hat, wie wir schon vorhin gemeldet haben.

Weiter ist es mit dem Einwerfen also beschaffen, daß, wenn ich z. E. einen, zwey oder mehr von meinen Steinen auf meines Gegenspielers Mahlorte stehen habe, ich, wo ich zwey werfe, nicht darauf setzen oder einwerfen kann: werfe ich 2 und 1, so kann ich den 1 nicht einsetzen. Wo aber mein Gegenspieler einen und mehr einzelne Steine auf meinem Einwurfsplatz stehen hat, kann ich, wo ich dieselben treffe, einsetzen und schlagen, und bin ich dasselbe, wenn es auch zu meinem Nachtheile wäre, zu thun verbunden. Als z. E. wenn mein Gegner ein festes Spiel, und seine Bände beysammen hat, auch deswegen dieselbe nicht gern verwerfen will, oder sonst, um gedoppelt zu gewinnen, einen Hinterhalt von seinen Steinen sucht, um die meinigen damit zu schlagen: so setzet er nur einen oder mehrere einzelne in meinen Einwurfsplatz; habe ich nun einen und den andern Bloßen einzuwerfen, so stehet es nicht bey mir, ob ich, wenn ich Augen darnach werfe, einsetzen will, sondern ich bin alles, was ich treffe, zu setzen verbunden.

VII. Auf

## VII. Auf welche Art das Spiel einzeln verloren wird.

Dieses geschiehet zuförderst, wenn man es versieht, und anfangs viel Bloße setzet, welche der andere, wo er gern schlägt, und glücklich ist, so lange verfolget, und heraus schlägt, daß er darüber einen Band nach dem andern machet; denn alsdenn hat man an seiner eigenen Seite herüber keinen Band, und man verliert das Spiel einzeln. Bemerkt man solches in Zeiten, so kann der unglückliche sein Spiel, einzeln, wenn er an seinem Vortheile zweifelt, oder wohl gar das Spiel doppelt zu verlieren Gefahr läuft, verloren geben. Hat man aber schön einen Band an seiner Seiten: so gehet dieses ohne des Gegenspielers Willen nicht mehr an, sondern man ist weiter zu spielen verbunden.

Auch wird das Spiel einzeln verloren, wenn der eine alle seine Steine in dem Theile des Brets an seiner rechten Hand herüber hat, daß er dieselben ausnehmen kann: er muß aber (wie hernach gemeldet werden soll) ordentlich, nachdem er wirft, herausnehmen und auch setzen. Wer nun am ersten mit der Herausnehmung seiner Steine fertig wird, der hat gewonnen, und der andere einzeln verloren.

## VIII. Wie das Verkehren doppelt verspielet, oder einer zum Jan gemachet wird.

Davon giebt es verschiedene Arten. Eine ist, wenn ich zum Exempel unglücklich bin, indem mein

Gegenpart seine Bände fest zusammen hat, daß ich über dieselben nicht recht kommen kann, und einen bloßen nach dem andern setzen, auch wohl gar einen oder mehr von meinen Bänden aufbrechen muß: wo nun der andere mit seinem Hinterhalte die meinen so lange schlägt, bis ich so viel bloße bekomme, daß ich kein lediges Feld einzuwerfen, und darauf zu setzen mehr übrig habe, so verliere ich doppelt und heiße Jan (Jean;) es muß aber der andere mit allen seinen Bänden aus meinem Einwurforte fortgerücket seyn. Er kann auch wohl Bände in meinem Einwurfplatze haben, und doppelt gewinnen, wo ich zum Exempel, wenn ich auf dem Mahl einen oder mehr Steine stehen habe, 6 bloße kriege, denn alsdann kann ich auch nicht einwerfen. Es ist aber nicht genug 6 oder mehr einzelne Steine stehen zu haben, sondern es müssen 6 oder mehr aus dem Brete und also bloße seyn, oder die Merkzeichen in dem Einwerfungsplatze mit seinen eigenen Steinen also besetzet seyn, daß man nicht mehr einwerfen könne. Es wird ferner doppelt verloren, wenn der andere alle seine Steine auf das letzte Ausnehmungsfeld zusammen hinausspielet, nachdem er noch keinen Stein nicht herausgenommen hat. Er muß aber so glücklich seyn, daß er weder einen mehr noch weniger wirft, so daß der eine oder mehr, recht darauf zu stehen kommen, sonst gilt es nicht, und er muß ausnehmen. Diese Art ist jedoch eine der kürzlichsten, es wäre denn, daß man seine Bände schon vorhin gebrochen, und man mit dem Ausnehmen später, als der andere, fertig zu werden sähe, denn wo ich außerdem

ferdem meine Bände ohne Ursache brechen würde, und, um doppelt zu gewinnen, ausspielen wollte, würde es gar übel von mir gespielet seyn, und ich würde mein Spiel dadurch verderben.

Wenn man nun mit allen seinen Steinen in den Theil des Brets an der rechten Hand herüber ist, so nimmt man ordentlich, nachdem man wirft, heraus. Wer zum ersten mit dem Ausnehmen fertig wird, und seine Steine herauskriegt, derselbe hat gewonnen, und das einzelnerweise.

Ehe wir aber von dem Ausnehmen handeln, wollen wir zuvor mit wenigen erinnern, daß, ob schon verabredet worden, nur mit 5 Bänden zu spielen, man dennoch könne, wo der andere alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, so viel Bände machen, als man immer will und möglich ist; wie es denn auch gar oft geschiehet, daß derjenige, welcher alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, noch verlieren kann, der andere aber muß sich wohl vorsehen, daß er behutsam ausnehme.

## IX. Von dem Ausnehmen der Steine.

Wenn man alle seine Steine in dem letzten Theile des Bretes hat: so kann man dieselben ausnehmen, und damit zum Ende des Spieles schreiten.

Man nimmt auf folgende Art aus. Wirft man ungleiche Augen: so kann man beyde oder einen ausnehmen, oder auch, wenn die Zahl nicht zu hoch ist, entweder einen oder beyde setzen, nachdem es am bequemsten und vortheilhaftesten dünkt. Wirst

man

man 2 gleiche oder Doubletten, so kann man 4 heraus nehmen. Habe ich nun zum Exempel 2 Bände auf den beyden ersten Feldern im Ausnehmungsplatze stehen, und werfe 6 und 5, so kann ich von jedem der beyden Bände einen heraus nehmen, oder ich kann auch von dem ersten Bande den einen Stein heraus nehmen, und den andern in die Ecke oder Hucke setzen. Werfe ich zwey gleiche, nemlich zwey 6, so nehme ich die beyden letzten Bände, und also vier Steine heraus. Es ist eben nicht nöthig, daß man von dem hintersten allezeit anfange, sondern ich kann, wenn ich z. E. auf dem letzten Merkzeichen 4 Steine stehen habe, (ob schon mehr Bände oder Steine dahinten stehen) und zwo 1 werfe, die 4 Steine ausnehmen; stehen 4 auf dem neben anstehenden Merkzeichen, so kann ich sie alle 4 in die Hucke setzen, oder 2 davon ausnehmen, und die beyden andern in die Ecke setzen; werfe ich aber (wo keine hinten an mehr stehen) zwo 6, zwo 4, zwo 3, zwo 2, so nehme ich sie alle 4 aus.

Hat man 4 Steine auf der ersten Hälfte stehen, und wirft zwo 6, so muß man die 4 Steine heraus nehmen; hat man nur einen Band von 2 Steinen darauf stehen, und man wirft eine 6, und eine 5, so kann man die 6 heraus nehmen, die 5 aber muß man in die Ecke setzen, es wäre dann, daß man auf dem folgenden Merkzeichen auch was stehen hat, so kann man auch die 5 davon heraus nehmen.

Hat man auf dem ersten und andern Merkzeichen 2 Bände stehen, so, daß keine Steine darauf stehen, und man wirft zwo 6, so nimmt man die 4 her-

heraus: steht aber noch ein Stein darauf, so muß man doch 4 herausnehmen, und einen bloß stehen lassen, man muß aber ausnehmen und setzen, wie man wirft; als zum Exempel, ich hätte die 4 Bände auf den 4 letztern Merkzeichen stehen, so daß ich einen Stein von denen auf den ersten stehen hätte: würfe ich nun 5 und 6, so müßte ich von dem ersten 2 Steine ausnehmen, und einen bloß stehen lassen; würfe ich zwo 6, oder zwo 5, so nehme ich die 3 ersten Steine, und noch einen von dem andern Bande, und lasse von dem andern Bande einen bloßen stehen.

Hat man nur 2 Bände übrig von 4 Steinen, welche auf den beyden letzten Merkzeichen stehen, und man wirft zwo 6. zwo 5, zwo 4. zwo 3, oder zwo 2, so nimmt man sie alle 4 aus; wirft man 1 und 2 so kann man 2, von jedem Bande einen ausnehmen, oder einen ausnehmen und den andern setzen; habe ich einen Band von 2 Steinen auf dem dritten, wiederum einen von 2 Steinen auf dem letzten Merkzeichen stehen, und ich werfe 6, 5 oder 4, und dabey eine 1, so kann ich 2 Steine, einen von dem ersten, und den andern von dem letzten Bande ausnehmen, oder ich kann auch von dem letzten Bande einen ausnehmen, und den andern setzen, wo ich aber zwo 6, zwo 5, zwo 4 werfe, nehme ich sie alle 4 heraus.

---

Das

# Das Trictrac
oder
# Toccateglispiel.

## Das I. Capitel.

### Vorläufiger Unterricht von diesem Spiele.

Das Toccategli-Spiel unterscheidet sich vom Trictrac- oder Grand-Trictrac, 1) im Schlagen, 2) im Zählen oder Marquiren, und 3) im Fortrücken oder Bände machen, sonst werden beyde Spiele einerley gespielt.

Funfzehn Steine auf jeder Seite von zween verschiedenen Farben, zween Würfel, drey Schaupfennige zum Marquiren, und zween Stifte, in die Löcher zu stecken, die man gewinnet, gehören zum Trictrac.

Es spielen solches nur ihrer zween; und die Spieler thun selbst die Würfel in ihre Becher.

Man fängt dieses Spiel damit an, daß jeder drey Pfeiler oder Haufen von Steinen machet, die man auf das erste Feld oder den ersten Pfeil in dem Damenbrete setzet.

Die ungleichen Zahlen, als Sechs Cinque, Quatuor Daus rc. werden einfach oder simpel; zween gleiche aber, als die beyden Sechsen, die beyden Dreyen

Dreyen u. s. w. werden Doubletten genannt. Ueberhaupt muß man merken, daß man in diesem Spiele noch sehr mit ausländischen Wörtern spricht, die oftmals sehr verstummelt werden. Also heißet die Eins Aß oder Eß; die zwey Daus; die drey zuweilen Tres; die Vier Quatuor oder Quater; die Fünfe Cinque oder Zink; und die Sechs Sis oder Seß; wie man den von diesem Spiele, und dessen Benennung der geworfenen Augen ein altes Sprichwort hat, welches schon von Luthero gebrauchet worden, um anzuzeigen, daß der Mittelstand allezeit das beste thun, oder auch herhalten müsse. Dauß es, nichts hat; Seß zink, nichts dat: Aber Quater drey, die sind stets dabey.

Es hat auch jede Doublette ihren eigenen und andern Namen. Die beyden Aß heißen Ambésas oder Bezet; die beyden Däuser, Double deux; die beyden Dreyen, Ternes oder Tournes; die beyden Vieren, Carnes, Carmes; die beyden Fünfen, Quines; und die beyden Sechsen, Sonnés oder Sanne.

Anfangs ist es rathsam, daß man so, wie die geworfenen Augen auf den Würfeln anzeigen, zween Steine von seinen Haufen auf die Pfeiler oder Felder setzet, welche mit der Zahl auf den Würfeln überein kommen, welches man abtragen nennet. Man kann auch anders spielen, wenn man will, nur einen Stein setzen, welches im Ganzen spielen oder mit Einem geben heißt, Eben das geschieht auch in Ansehung aller andern Zahlen, die man geben kann, wenn man im Ganzen spielet, ausser wenn man Sonnés oder zwey Sechsen und Seß zink wirft, die man

noth-

nothwendig vom Hause ausgeben oder abtragen muß, weil die Regeln des Spiels nicht erlauben, daß man einen Stein allein in seine Ruhe-Ecke oder Zucke, und noch weniger in seines Gegenspielers seine setzen darf.

Es ist fast allezeit ein Vortheil für den Spieler, wenn er gleich anfängt Bände zu machen, oder zween Steine auf ein Feld zu setzen. Man fängt gleich in dem ersten Brete an zu binden, wo die Steine auf den Haufen stehen: darauf geht man hinüber in das andere, wo die Zucke ist.

Wenn man seine Steine setzet, so darf man niemals das Feld zählen, wovon man ausgeht; man mag nun abtragen, oder die schon abgetragenen Steine setzen.

Der **Marsch** wird leichtlich gelernet, wenn man nur in Acht nimmt, daß die gleiche Zahl stets von einem weißen Felde auf ein weißes, und die ungleiche Zahl von einem weißen auf ein schwarzes oder braunes, und so auch von dem schwarzen oder braunen auf ein weißes geht.

**Die Partie im Trictrac**, sonst auch le Tour genannt, ist, wenn man zwölf Löcher oder Striche hat.*) Man bemerket sie, so wie man sie bekömmt, auf dem Rand oder den Leisten des Bretspieles, welche auf beyden Seiten den Feldern gegen über zwölfmal gebohret seyn müssen. Bekömmt sie einer von den Spielern hinter einander, ohne daß sein Mitspieler

*) Im Toccategli habe ich das Spiel gewonnen, wenn ich mit meinen Points das Bret hinaus gezählt habe.

ler ein einziges bekommen: so heißt solches eine Partie bredouille gewinnen. Indessen wird sie nicht doppelt bezahlet, ausser wenn die Spieler es vorher ausgemacht haben.

Man muß, wenn man ein Loch marquiren will, zwölf Points gewonnen haben. Die Points, welche man gwinnet, werden mit den Schaupfennigen an der Spitze der Pfeile oder vor den Feldern marquiret, **) als zween Points vor dem Felde des Aß, vier Point zwischen dem dritten und vierten Felde, sechs Points an der Theilungsleiste vor den sechsten Felde, acht Points in dem andern Brete am Rande, zehn Points vor dem zehnten Felde oder nicht weit von der Endleiste. Wenn man zwölf Points hat, welche ein Loch, einen Strich, eine simple Partie, oder auch eine doppelte machen: so werden sie mit dem Stifte auf der Leiste des Bretspieles bemerket, oder angeschrieben, und fängt man an der Seite an, wo die Steine im Haufen stehen.

Der erste, welcher marquiret, bedienet sich nur eines Schaupfenniges. Wenn er 12 Points gewonnen hat, *) ohne von seinem Gegenspieler unterbrochen

**) Im Trictrac werden jedesmal auf einen simplen Wurf 2 Felder, auf Doubletten aber 4 Felder marquirt: im Toccategli wird auf 1 simplen Wurf, wenn ich meines Gegners seinen bloßen Stein getroffen, nur 1, mit Doubletten aber 2 marquirt.

*) Im Toccategli hat man das Spiel mit 12 marquirten Points gewonnen, und kann man das Spiel von neuem anfangen, oder nach Befinden continuiren.

brochen zu werden: so marquiret er zwey Löcher, oder schreibt 2 Striche an; und das heißt eine Partie bredouille.

Derjenige, welcher zum andernmale Points gewinnet, marquiret sie mit zweenen Schaupfennigen. *) Wenn er zwölfe ohne Unterbrechung hinter einander bekömmt: so bemerket er gleichfalls zwey Löcher für Partie bredouille. Wird er aber unterbrochen: so nimmt der Gegenspieler, indem er die Points bemerket, die er gewinnet, einen von seinen Schaupfennigen weg; welches Debredouiller heißt. Der Wohlstand erfordert, daß man sich selbst debredouillire, und nicht erst warte, daß es der Gegenspieler thue. Alsdann marquiret derjenige, welcher zuerst zwölf Points bekömmt, nur ein Loch, welches eine simple Partie heißt. **)

Der Spieler, welcher ein oder zwey Löcher marquiret, vertilget nicht nur alle Points, welche der Gegenspieler vor dem Wurfe hatte, sondern er behält auch noch, wenn er es für rathsam erachtet, das Spiel fortzusetzen, alle Points, die er über den zwölfen

*) Dieses ist im Toccategli nicht gewöhnlich.

**) Im Toccategli heißt Partie simple, wenn beyde Theile ihre Points in das andre Bret, wo die Hucke gemachet wird, gebracht haben. Sind von einem nur 6 marquirt, wenn der Gewinner zwölf hat, so ist es eine Partie double, gleichwie es, wenn der Verlierende nur 2 oder 3 Points marquirt hat, Partie triple, und falls er gar nichts marquirt hat, Quadruble oder Matsch genennt wird.

sen hatte, welche zum Marquiren eines Loches gehörten. *) Es kann indessen geschehen, daß mit eben dem Wurfe der Gegenspieler falsch geschlagen wird: alsdann bemerket er auf seiner Seite en bredouille die Points, die ihm gegeben werden. **)

Derjenige, welcher ein oder zwey Löcher mit seinem Wurfe gewinnet, hat die Freyheit auszutreten, abzugehen oder auszuscheiden; das ist, die Steine aufzuheben, einzuwerfen, zusammen zu nehmen, und wieder in ihre Hausen zu setzen, um sie von neuem abzutragen, und von neuem zuzumachen; so lange bis einer von beyden le Tour oder eine völlige Partie gewonnen hat. Wenn man austritt: so behält man keinen von den Points, die einem übrig geblieben sind. Man vertilget auch des Gegenspielers seine, welcher diejenigen, die er gewinnet, wenn er falsch oder blind geschlagen worden, welches man sonst auch Jan, der nicht kann, nennet, niemals eher marquiret, als wenn der Wurf gesetzet worden. Kommen hingegen die Points, die man gewinnet, und welche machen, daß man ein Loch marquiret, von dem Wurf des Gegenspielers: so kann man nicht ausscheiden, und man behält alle die Points, die man über den zwölften noch übrig hat, welche man zum Marquiren eines Loches brauchte.

*) Eben so wird es auch im Toccategli gehalten.
**) Dieses ist im Toccateglispiele nicht.

# Das II. Capitel.

## Von den Janen.

Man zählet acht Jans im Trictrac.

Der erste ist der Jan auf drey würfe;

Der zweyte der Jan von zwey Bretern;

Der dritte der Contrajan von zweyen Bretern;

Der vierte der Meseasjan;

Der fünfte der Contrameseasjan;

Der sechste der kleine Jan;

Der siebente der große Jan oder Hauptjan, und

Der achte der Rückjan.

## Von dem Jan auf drey Würfe.

Der Jan auf drey Würfe, sonst auch der Jan von sechs Blättern genannt, wird gemacht, wenn man im Anfange der Partie, und so oft man, nach Aufhebnng und Einwerfung aller Steine, wiederum anfängt, sechs Steine hinter einander in eine Reihe, auf drey Würfe abträgt, und setzet, nemlich fünfe in dem ersten Brete, und einen auf das erste Feld in dem andern Brete. Doch ist dabey zu beobachten, daß man nicht verbunden ist, diesen Jan zu machen, wenn man nicht will. Es ist genug, wenn man mit dem dritten Wurfe die dazu gehörige Zahl Augen bekömmt,

kömmt, welches denn vier Points *) gilt; und alsdenn machet man in dem Brete des großen Jans aus zweyen von dem abgetragenen Steinen aus dem Brete des kleinen Jans den Band, den man für den Vortheilhaftesten hält.

## Von dem Jan von zweyen Bretern.

Der Jan von zweyen Bretern wird gemacht, wenn man nur zwey Steine abgetragen, und der Gegenspieler seine Hucke noch nicht hat; die Zahl der Augen auf den Würfeln aber so fält, daß man mit einem von seinen Steinen in seine eigene Hucke, und mit dem andern in seines Gegners seine kommen kann, welcher Wurf denn vier Points gilt, wenn er simpel ist, und sechs, wenn es eine Doublette **) ist. Z. E. ich hätte zum erstenmale fünf und sechse geworfen, und solche mit zweenen Steinen vom Hause ausgesetzet. Zum andernmale aber würfe ich alle Sechsen: so träfe ich mit dem vordersten in meines Gegenspielers, und mit dem hintersten Steine in meine eigene Hucke; und dafür marquirte ich dem sechse, weil es eine Doublette wäre, oder ich hätte in dem andern Brete auf dem ersten Felde zween Steine stehen, und würfe nun fünf und sechse: so könnte ich mit dem einen in meine, mit dem andern in meines Geg-



*) Im Toccategli werden nicht mehr als 2 Points in diesem Falle marquiret.

**) Im Toccategli werden in dem ersten Fall nur 2, in dem letztern Falle aber 4 marquiret.

Gegners Hucke kommen, und müßte dafür, weil es nur simple wären, viere marquiren; und so weiter, mit vielen andern Würfen. Um nun aber die geworfenen Augen zu setzen, müßte ich zween andere Steine von dem Haufen abtragen. Denn man kann seine Hucke nicht anders nehmen, als daß man zweene Steine zugleich hineinsetzet, und noch weniger kann man in seines Gegners seine einen oder zween Steine setzen.

Ein jeder Spieler kann diesen Jan nur einmal machen, und der erste, der ihn machet, hindert den andern nicht, daß er ihn nicht auch noch nachher mache; wofern er nur auch nicht mehr als zween Steine abgetragen hat, die beyden Hucken leer sind, und er so viel Augen geworfen hat, daß er mit dem einen seiner Steine seine Hucke und mit dem andern seines Gegners seine erreichen kann.

## Von dem Contrejan in zweyen Bretern.

Der Contrejan in zweyen Bretern wird gemacht, wenn der Spieler nur erst zwey Steine eingesetzet, und der Gegner schon seine Hucke hat, eine Zahl seiner Würfel aber seiner Steine in seine Hucke, und die andere Zahl von seiner andern Dame in die Hucke des Gegners trift; alsdenn verlieret er vier Points, wenn es simple, und sechs Points, wenn es Doubletten sind. *)

Von

*) Wird im Toccategli nur mit 2 und 4 marquirt.

## Von dem Meseasjan.

Der Meseasjan wird gemacht, wenn man seine Hucke genommen hat, ohne andere Steine ausgesetzet zu haben, der Gegner seine aber noch nicht hat, und man eine oder zwey Asse wirft. Dieser Wurf gilt in dem ersten Falle vier Points, und in dem andern sechs. *)

## Von dem Contremeseasjan.

Der Contremeseasjan ist selten. Er wird gemacht, wenn der Spieler schon seine Hucke hat, ohne noch andere Steine abgetragen zu haben, und der Gegenspieler seine ebenfalls hat, wenn man aber ein oder zwey Aß wirft, in welchem Falle man vier oder sechs Points verliert.

## Von dem kleinen Jan.

Der kleine Jan oder das kleine zu machen, oder das Schustern, wie man es im Deutschen zum Scherze nennet, geschiehet in dem ersten Brete, wo die Steine auf dem Haufen stehen, wenn man anfängt. Man machet ihn ganz bequem, wenn man nur klein oder wenig Augen wirft, als Bezer, Daus:Aß, Tres:Aß, und s. w. Wenn man aber nur etwas hoch wirft: so muß man sich dabey nicht aufhalten.

Wenn man auf eine Art durch einen einfachen Wurf zumacher, so gilt solches vier Points; und



*) Im Toccategli aber nur 2 und 4 Points.

und sechse, wenn es durch Doubletten geschie-het. *) Machet man aber durch zweyerley Art durch einfache zu, so gewinnet man acht Points, und durch Doubletten zwölf Points. Man kann auch auf dreyerley Art zumachen, welches so viel als doppelte Doubletten gilt, das ist zwölf Points.

Es ist der Klugheit gemäß, wenn man eines oder zwey Löcher mit seinem kleinen Jan gewon-nen hat, daß man austritt und abgeht, vornem-lich wenn des Gegners Spiel gut stehet, das ist, wenn er viele Steine in seinem zweyten Brete hat, womit er diejenigen, die ihm der Spieler bloß setzen würde, und seine Hucke schlagen könnte, wenn er seine hätte, und dadurch er ihm zwingen würde, einen von seinen Steinen in das Bret seines kleinen Jans zu bringen, wo er würde geschlagen wer-den, und wo er ihn verhindern, oder es ihm we-nigstens schwer machen könnte, den großen Jan zu Stande zu bringen, weil man einen Stein weniger hätte.

Man kann, um seinen kleinen Jan beyzube-halten, seine Ruhe-Ecke oder Hucke nicht mit Gewalt nehmen, wenn man alle Sechsen statt aller Fünfen wirft. Denn die Regeln des Spie-les erfordern, das man seine Hucke nicht mit Ge-walt nehmen darf, wenn man sie wirklich nehmen kann. Man ist also genöthiget aufzubrechen, wo-fern man nicht eine freye Passage in das Bret des großen Jans des Gegenspielers hat, um in das

*) Im Toccategli nur 2. 4 und 6.

das Bret des kleinen Jans zu kommen. Man darf aber nicht eher hineingehen, als in dem Falle, da er seinen kleinen Jan nicht mehr machen kann. *)

Wer ausscheidet, hat die Würfel, und fängt wiederum an.

## Von dem großen Jan.

Der große Jan wird in dem andern Brete gemacht, und heißt auch das große Voll, die große Binde. Wenn man ihn auf einerley Art durch simple zumachet, so gewinnet man 4 Points **) geschieht es auf zweyerley Art durch simple, acht Points, und auf dreyerley Art, zwölf Points; durch Doubletten, hingegen auf einerley Art sechs Points, auf zweyerley Art oder doppelt Doubletten, zwölf Points. Man kann nicht auf zweyerley oder dreyerley Art zumachen, als, wenn man nur noch einen Stein brauchet, um seine Binde zu haben.

Man nennet auf einerley Art zu machen, wenn man zu dem Steine, der nur noch allein in dem Brete des großen Jans bloß steht, nicht mehr als einen einzigen von den andern Steinen setzen kann, wenn man auch gleich die Anzahl der Augen von beyden Würfeln zusammen nähme.



*) Im Toccategli kann ich allezeit in meines Gegners sein Bret oder Feld gehen, doch muß es allemal mit einem Bande oder 2 Steinen zugleich geschehen.

**) Im Toccategli nur 2. 4 und 6.

Auf zweyerley Art machet man zu, wenn man zween Steine zu dem bloß stehenden setzen kann; das ist, wenn man z. E. Zink Aß wirft, und mit der Fünfe und der Eins, jeder besonders, zu machen kann.

Endlich, so kann man auf dreyerley Art zu machen, wenn man drey Steine zu demjenigen setzen kann, welcher bloß steht, einen von jeder Zahl der Augen auf den Würfeln besonders, und die dritte von der zusammengenommenen Zahl beyder Augen; welches, z. E. geschieht, wenn man Zink Aß wirft, und mit der Eins, mit der Fünfe, und mit der Fünfe und Eins zumachet. Man kann auch auf dreyerley Art zumachen, wenn man Quater Drey wirft, nämlich mit der Drey, mit der Viere, und mit der Viere und Drey, und so mit den übrigen Zahlen.

Durch Doubletten auf einerley Art zumachen, ist, wenn man nur einen Stein zu dem bloßen setzen kann, auch wenn man gleich die Augen von beyden Würfeln zusammen zählet. Man kann auch durch Doubletten auf zweyerley Art, sonst doppelt Doubletten genannt, zumachen, wenn man Ternen oder alle Dreyen z. E. wirft, und mit der Drey und der Sechse zumachet; oder auch wenn man alle Däuser wirft, und mit der Zwey und Viere zumachet. Diese Erklärung muß auch zu dem kleinen Jan und dem Rückjane dienen.

Damit man sich den Vortheil verschaffe, auf vielerley Art zuzumachen: so ist es gut, daß man einen Stein allein auf eins von den Feldern des großen Jans setze, wenn man nur noch diesen halben

Band

Band zu machen hat, und vornämlich, wenn der Gegner keine oder nur zu wenig Augen hat, womit er den bloßen Stein erreichen könne, er mag auch werfen was er wolle. In andern Umständen muß man dergleichen thun, um nicht sein Spiel zu verlieren, und es wagen, dem Gegenspieler zween oder drey bloße zu geben, mit welchen er abgeht. Dieses lernet man beym Spielen.

Ob man gleich auf zweyerley oder dreyerley Art zumachet, und die Steine auf einen und eben denselben bloßen treffen, und ihn erreichen: so ist man indessen doch nicht verbunden, sie dahin zu setzen. Es ist genug, daß man nur einen, nach Belieben dahin setzet: und von den drey andern denjenigen nimmt, den man will, und ihn am bequemsten für sein Spiel setzet, um sich entweder Points geben zu lassen, wenn man sich blind schlagen läßt, oder verhindert, daß man keine Points giebt, indem man sich decket.

Wenn der Jan oder die Binde gemacht ist, so gewinnet man, so oft man wirft, und zuhält, vier Points durch die simplen und sechs Points durch die Doubletten, und marquiret sie. *) Eben so verhält sichs auch in dem kleinen Jan, und dem Rückjane; und es ist der Klugheit gemäß, daß, wenn man sieht, daß sein Spiel zu stark fortrücket, und des Gegenspielers seines schöner ist, oder sich anläßt, schöner zu werden, man austrete. Denn sonst könnte man enfiliret werden, oder eine Brücke vor sich bekommen, welche einem den Paß, weiter zu

*) Im Toccategli nur 2 und 4.

zu gehen, verſperrete, und die Partie verlieren, wenn auch gleich der Gegenſpieler noch kein einziges Loch gewonnen hätte. Wenn man anhält, oder nicht ausſcheidet, weil man noch acht Points übrig hat, und ſein Spiel ſchon weit fortgerücket iſt: ſo muß man den letzten Stein wegnehmen, *) welcher in dem Brete des kleinen Jan iſt, damit ihn der Gegner nicht blind ſchlage, und man in dem folgenden Wurfe das Loch voll machen und abgehen könne. Bedienet man ſich dieſer Vorſicht, ſo hat man noch den Vortheil, daß, wenn man Seß Cinque, Seß Quatuor, u. ſ. w. wirſt, die Sechſe nicht ſetzen kann und alſo zuhält, und dadurch vier Points gewinnet, um das Loch voll zu machen

Hat ſich indeſſen der Gegenſpieler in ſeinem Spiele ſehr verlaufen, ſo muß man anhalten und fortfahren; und alsdann marquiret er zwey für die Sechſe, die man nicht hat ſetzen können. **) Man merke aber, daß man ausbrechen oder die Binde zerreißen muß, wenn man ſolche Augen wirſt, die man in ſeinem Brete nicht ſetzen kann, in dem Brete des großen Jans des Gegenſpielers aber ein freyer Paß oder Raum iſt, um in das Bret ſeines kleinen Jans zu kommen. Man muß alsdann den Stein von einem von den Bänden nehmen, welcher gerade auf dieſen Paß trifft, wenn man die Augen von einem

*) Dieſes iſt im Toccategli nicht nöthig, weil der Gegentheil, wenn er auch gleich meinen Stein träfe, doch nichts marquiren darf, indem er wegen der Bände nicht aufgeben und ihn alſo ſchlagen kann.

**) Im Toccategli bey ſimplen 1, bey Doubletten 2.

nem der Würfel zählet, und ihn in das Bret des kleinen Jans auf das Feld setzen, welches er erreichet, wenn die Augen beyder Würfel zusammen gezählt werden. Doch muß dieses Feld leer seyn. Denn wenn ein Stein darauf stünde, so würde man ihn zwar schlagen; man könnte aber keinen andern Stein dahin setzen, und folglich würde man auch nicht verbunden seyn aufzubrechen.

Man ist zuweilen genöthiget, mit der Zucke aufzubrechen, wenn der Gegenspieler seinen großen Jan oder seine große Binde nicht mehr machen kann, und sein sechstes Feld, wohin diese beyden Steine reichen, gänzlich leer ist.

Wenn man aufgebrochen hat, so kann man wieder zumachen, welches vier Points gilt, wenn es durch die Simplen auf einerley Art geschieht, und acht Points, wenn es auf zweyerley Art trift, zwölfe aber, wenn es auf dreyerley Art geschehen könnte. Sechs Points gilt es, wenn es durch Doubletten, und zwölfe, wenn es durch Doppeldoubletten geschieht. Dieser Wurf kömmt gemeiniglich.

Es geschieht zuweilen, daß ein Spieler ensiliret, oder ihm der Paß versperret wird, ohne daß er Schuld daran ist, wenn ihm nämlich die Würfel ganz zuwider sind, und er nicht zumachen kann. Diese Begebenheit ist eine Wirkung des Zufalles.

## Von dem Rückjahne.

Der Rückjan wird in dem Brete des kleinen Jans des Gegenspielers gemacht, wo seine Steine im

im Anfange auf den Haufen stunden, wenn man solche nämlich vollmachet oder zubindet, und so lange man zuhält, gewinnet und marquiret man so, wie bey den vorhergehenden Janen. Man kann in diesem Jane, wofern noch ein halber Band zu machen ist, nicht sagen, daß man auf dreyerley Art zumache, wenn man noch seine Hucke hat, wenn man auch gleich die beyden andern Steine, und einer von denen aus der Hucke, gerade auf den halben Band treffen sollten. Man machet alsdann nur auf zweyerley Art zu, weil die beyden Steine in der Hucke nicht einzeln herausgehen dürfen. Und es geschieht oftmals, wenn man nicht bey Zeiten herausgegangen ist, daß man genöthiget wird, aufzubrechen, und die andern Steine zu verlaufen, ohne Hoffnung, wieder zu machen zu können.

Es ist wahrscheinlich, daß, wenn man den Rückjan machet, der Gegenspieler keine Steine mehr darinnen hat. Aus dieser Ursache kann der Spieler, da er nicht zu befürchten hat, daß er möchte geschlagen werden, seine Steine ausbreiten, und anfänglich nur einzelne setzen oder halbe Bände machen. Der Eckband ist den andern daselbst gleich: man kann ihn also auf zweymal machen.

Wenn alle Steine in dieses Bret hinüber sind, so hebet man auf oder spielet sich hinaus; das ist, man nimmt die Steine aus dem Bretspiele, welche auf die Leiste treffen, und fängt stets mit den entferntesten an. Es ist aber nur erlaubet, diejenigen herauszunehmen, die man nicht setzen kann, und nicht mit einem Steine hinter einander fortzuzählen,

also

außer wenn es des Zuhaltens wegen geschieht. Dieser Jan hat das Vorrecht, daß man die Leiste mit für ein Feld oder einen Pfeil zählet. Wenn also folglich ein Spieler, der seine Binde hat, nicht mehr als eine Sechse setzen kann, er wirft aber sechs Aß: so hält er noch zu, er spielet aber seinen Stein, weil man die Leiste gleichsam für ein Feld hält, in eins hinter einander aus dem Brete: und eben so geht es auch mit Quater Drey oder Cinque Daus. Es ist aber nicht erlaubt, diesen Wurf so hintereinander in eins zu zählen und zu spielen, wenn es nicht des Zuhaltens wegen geschieht.

Derjenige, welcher zuerst aufhebet, gewinnet vier Points, wenn sein lezter Wurf simpel ist. *) Ist er aber eine Doublette, so gewinnet er sechs Points welche er übrig behält, wie er denn auch zuerst wieder anwirft, und den Gegenspieler nöthiget gleichfals aufzuheben, und vom neuen wieder anzufangen, wenn er gleich noch seine Binde hat, und zuhalten kann,

wenn beyde Spieler aufgebrochen haben, und kein Zweifel mehr ist wer zuerst heraus kommen wird, so pfleget derjenige, der noch am wenigsten Steine herauszunehmen hat, mit Bewilligung des Gegenspielers, um das Spiel nicht unnöthig zu verlängern, nur den lezten Wurf zu thun, damit man sehe ob solcher simpel oder mit Doubletten falle.

*) Im Toccategli gewinnet er nur 2 Points und hat das Spiel gewonnen, ohne den überflüßigen Point in dem folgenden Spiele zählen zu können.

Das

Man muß Achtung geben, ob man nicht mit einem einzigen Wurfe vier und mehr Steine von denen schlagen kann, die der Gegenspieler so wohl in dem Brete seines großen Jans, als seines kleinen Jans bloß stehen hat.

Um die Steine des Gegenspielers zu schlagen, kann der Spieler, wenn er seine zählet, auf solchen ruhen, oder stille stehen, wie auf einem von den leeren Feldern des Gegners, oder auf denen, wo er nur einen halben Band hat: jedoch mit dem Unterschied, daß man auf keinem halben Bande des Gegners ruhen kann, um in den Rückjan hinüber zu gehen. Zu dieser Absicht muß das Feld ganz leer seyn; da hingegen ein einziger Stein auf diesem Felde ein leerer Platz, auf welchen man ruhen oder stille halten kann, um weiter zu schlagen.

## Geschlagene Steine in dem Brete des kleinen Jans.

Man hat schon gesaget, das Bret des kleinen Jans sey dasjenige, wo die Steine beym Anfange auf Haufen stehen. Ein jeder Stein, den man daselbst durch simple schlägt, gilt vier Points, und sechse, wenn er durch Doublettten geschieht. *)

Man muß anmerken, daß man in diesem Brete keinen Stein des Gegenspielers auf zweyerley oder dreyerley Art schlagen kann, wofern man nicht einen

oder

*) Im Toccategli nur 2 und 4.

eine oder die andere Zahl der Augen auf des Gegners Felder treffen, die bedeckt sind, oder Bände haben, beyde zusammen genommen, hingegen einen bloßen Stein erreichen können. Für einen jeden solchen Stein, den man auf die Art in des Gegenspielers großem Jane blind schlägt, gewinnet man zween Points, wenn es durch simple geschieht, und viere durch Doubletten; in dem Brete seines kleinen Jans aber gewinnet er für jeden blindgeschlagenen Stein durch simple vier Points, und durch Doubletten sechs c. *)

In diesem letzten Brete schlägt man blind, wenn die Steine des Gegners, auf welche eine oder die andere Zahl der geworfenen Augen einzeln trifft, gebunden sind, die in dem Brete seines kleinen Jans aber, auf welche eben diese Augen zusammen genommen treffen, bloß stehen.

Man bedienet sich auch dieser Redensart Jan, der nicht kann, wenn die Hucke blind geschlagen wird, nämlich durch einen Stein, der nicht gesetzet werden darf.

## Das IV. Capitel.

### Von der Ruhe-Ecke, oder der Hucke.

Diesen Namen führet das sechste Feld in dem andern Brete, oder der allerhinterste Winkel, und er wird auch billig die Hucke oder Ruhe-



*) Dieses ist alles in dem Toccategli nicht gewöhnlich.

Ecke genannt. Denn so lange man ihn nicht hat, ist man der Gefahr geschlagen zu werden, sehr ausgesezt, wenn der Gegenspieler seine Hucke, und besonders viele Steine in seinem andern Brete, oder großen Jane hat, es mögen nun Bände oder bloße seyn. Man muß es also nicht versäumen, sie zu nehmen, so bald man eine günstige Gelegenheit dazu findet. Dieserwegen ist es gut, einen oder zween Steine auf dem Fünften oder lezten Felde des kleinen Jans oder ersten Bretes, welches Feld man den **Bürgerwinkel** oder die **Bürgerhucke** nennet, zu behalten, so lange man kann, damit man diese Hucke nehmen könne, wenn man sechse wirft.

Derjenige, welcher zuerst nimmt, kann des Gegenspielers seine schlagen, und er schlägt sie wirklich, wenn er in dem Brete seines großen Jans Steine hat, es mögen Bände oder bloße seyn, und solche Augen wirft, daß der eine und der andere von seinen beyden Steinen gerade in die Hucke des Gegenspielers treffen. Dieser Wurf gilt durch simple vier, und durch Doubletten sechs Points.*) Man kann aber die Hucke des Gegenspielers mit einem oder zwey Aß nicht schlagen, wofern man nicht einen oder zweene Steine auf seiner Hucke aufgethürmet hat.

Man muß anmerken, daß, wenn man seine Hucke noch nicht hat, und der Gegenspieler seine auch noch nicht, man solche **mit Gewalt** nehmen kann: das heißt, wenn man sechs Cinque wirft, und

*) Im Toccategli 2 und 4.

und dieses zählen auf des Gegenspielers seine Hucke trifft: so nimmt man seine eigene dafür durch Cinque Quatuar; oder durch Treß Aß, wenn man Quatuor Daus geworfen hat, und diese Gegenspielers Hucke kämen. Man darf aber alsdann nichts marquiren, weil man seine eigene noch nicht gehabt hat, und des Gegners seine nicht eher schlagen kann. Es ist auch nicht erlaubt, seine Hucke mit Gewalt zu nehmen, außer, wenn man keine Steine hat, wodurch man sie für sich wirklich und frey nehmen könne; wie man nun seine Hucke nicht anders nehmen kann, als wenn man zween Steine zugleich hinein setzet: so kann man sie auch nicht anders, als beyde zugleich, wieder heraus nehmen, um sie in die Breter des Gegenspielers hinüber zu bringen, und daselbst den Rückjan zu machen, und für jeden Stein, den man nicht setzen kann, verliert man zween Points. Dieses lernet man beym Spielen leicht.

---

## Das V. Capitel.

### Von den Verbindungen oder Zusammenfügung der Welt.

Damit man die Würfe recht kennen lerne, welche für, oder wider einen sind, so ist es rathsam, daß man wisse, wie viel Verbindungen der beyden Würfel es gebe, damit man sich bey kritischen und kützlichen Umständen davor in Acht nehmen, oder bey Gelegenheiten, wo man mit seinen Steinen wei-

ter vorrücken kann, um sie von den Gegenspieler blind schlagen zu lassen, Nutzen davon ziehen könne.

Man weiß aus der Erfahrung, daß es sechs und dreißig Verbindungen der beyden Würfeln giebt, nämlich ein und zwanzig sinnliche und wirkliche und funfzehn wirkliche, nicht sinnliche, wie hernach wird erkläret werden.

Die sieben, welche die mittelste Zahl der Augen von zween Würfeln ist, hat die meisten Verbindungen oder Zusammenfügungen. Sie fällt auf sechserley Art, und folglich hat sie für sich allein sechs Verbindungen, wenn man die wirklichen nicht sinnlichen mit darunter begreift.

## Erklärung.

Die sieben fällt auf 6erley Art u. hat also 6 Verbindungen.
Die 8 u. 6 fallen jede auf 5erley Art u. haben zusammen . . . . 10 Verb.
Die 9 u. 5 jede auf 4 . . 8 dergl.
Die 10 u. 4 jede auf 3 . . 6 dergl.
Die 11 und 3 jede auf 2 . . 4 dergl.
Die 12 u. 2. wie alle Doubl. auf 1. u. haben also zusammen . . . . 2 Verb.

Beweis. Diese machen also zusammen. Summa 36 Verb.

Man kann auch einen andern Beweis führen, wenn man die Augen des einen Würfels, welche sechs sind, mit den Augen des andern, welche auch sechse sind, multipliciret, denn alsdann wird man finden, daß sechsmal sechs, sechs und dreyßig machen.

Weil

Weil die Sieben die meiſten Verbindungen hat: ſo iſt es ausgemacht, das ſie am meiſten fallen muß; daher iſt es rathſam, den Stein zu binden, auf welchen dieſe Zahl trift, indem man von der Hucke des Gegenſpielers an zählet, wenn man nur zween Würfe, nämlich fünf Daus und Daus Cinque zu fürchten, hingegen den Fall von vier andern Würfen, nämlich Sechs Aß, Aß Sechſe, Quatuor Tres und Tres Quatuor zu hoffen hat. Man muß nicht denken, als wenn dieſes nur zweyerley Würfe, und Aß Sechſe mit ſechs Aß und Quatuor Drey mit Tres Quatour einerley wären. Denn der Würfel, welcher itzt die Viere hat, kann in dem folgenden Wurfe die Drey bringen, und derjenige, welcher itzt die Drey gegeben, in dem folgenden die Viere haben. Wenn man alſo gleich eben die Zahl wirft, ſo ſind es doch nicht eben die Würfel, die ſolche hervorbringen.

Die Doubletten müſſen viel ſeltener vorkommen, als die ſimpeln oder einfachen Würfe, weil ſich ſolche nur einmal in beyden Würfeln finden, da die einfachen hingegen zwey, drey, vier und fünfmal vorkommen, die wirklichen nicht ſinnlichen Verbindungen mit darunter begriffen.

Die Regel, welche man vorgetragen hat, dienet auch zu beweiſen, daß die Sieben die mittelſte Zahl von den Augen beyder Würfeln iſt, ob ſie gleich nicht mehr als zwölfe hervor bringen können. Um dieſen Beweis ſinnlich zu machen, nehme man die höchſten Augen eines Würfels, welche ſechſe ſind,

nebst den nidrigsten des andern, welches eins ist, so hat man sieben. Wenn man nun setzet, daß der Würfel, welcher itzt die Sechse zeiget, in dem folgenden Wurfe die Eins, und derjenige, der das Eins hat, die Sechs wird, welche auch sieben machen: so wird man in diesen beyden Würfen vierzehn geworfen haben. Daraus ist den zu schliessen, daß die mittlere Zahl von den Augen zweener Würfel sieben ist.

Um zu erkennen, wie viel Würfe man wider sich hat, muß man zehne zu der Zahl setzen, auf welcher man bloße hat. Diese Regel ist gewiß: und wenn man auf der Fünfe bloß steht, so wird man finden, wenn man recht zusammenfüget, daß man funfzehn Würfe wider sich hat, so wie auf der Sechse sechzehn, auf der Viere vierzehn 2c.

Von den eilf Zahlen oder Augen, die man mit zween Würfeln werfen kann, können fünfe mit einem allein und mit beyden zusammen geworfen werden; nämlich 6, 5, 4, 3, und 2; dahingegen 12, 11, 10, 9, 8 und 8 nur mit zween können gemacht werden.

---

## Das VI. Capitel.

### Regeln des Trictracs und Toccateglispieles.

Ein angerührter Stein ist ein gespielter Stein, oder so gut als gesetzt, wofern man nicht die Vor-

Vorsicht gebrauchet und gesaget hat: ich ordne ihn nur, ich stelle ihn nur zu rechte, ich will ihn nicht nehmen. Wer schlecht setzet, kann, sobald er seine Steine angerührt hat, gezwungen werden, da zubleiben, wo er steht, oder mit einem einzigen Steine, wenn es angeht, die beyden Zahlen zu geben, welche seine Würfel hervorgebracht haben.

Wenn man zum andernmale Points gewinnt, welche Bredoulle marquiret werden sollen, und man vergißt, sie mit zween Schaupfennigen zu marquiren: so kann man nachher keine Bredoulle-partie marquiren, sondern muß nur ein Loch marquiren. *)

Wer mehr oder weniger marquiret, als er marquiren soll und die Points zu marquiren vergißt, die er mit seinen oder seines Gegenspielers Würfeln gewinnt, der wird sowohl wegen des mehrern, als des wenigern, und wegen dessen, was er vergessen hat, in die Schule geschickt, und der andere marquiret die Points, die der andere vergessen hat.

Es geschiehet zuweilen, das ein Spieler ausdrücklich Schulen machet, um den Gepenspieler zu verhindern, daß er seine Steine nicht aufhebe und abgehe, welches ihn um die Partie bringen würde. Es ist alsdann gut, zu untersuchen, ob es unser Vortheil ist, daß wir ihn die Schule machen lassen, und sie marquiren. Dies kömmt



*) Dieses fällt beym Toccategli weg.

auf uns an, und wir müssen deswegen die Beschaffenheit unsers Spieles und des Gegners seines, und wie beyde stehen, in Erwägung ziehen.

Man hat es in seiner Macht, ihn die Schule machen zu lassen, ohne sie zu marquiren, oder den Gegenspieler zu zwingen, die Points zu marquiren, die er gewinnt. Wenn er welche marquiret, ohne daß er sie gewinnt: so kann man ihn nöthigen, seinen Schaupfennig wieder zurück zu schieben, damit man ihn hindere, keine Schule zu machen. Man muß aber anmerken, das alles dieses geschehen muß, ehe von neuem geworfen worden; denn sonst würde es nichts mehr gelten.

Es ist nicht erlaubet, zum Besten seines Spieles einen nur wegen zweener, vier, oder sechs Points in die Schule zu schicken; sondern die Regeln dieses Spieles wollen, das man den Spieler wegen aller Points, die er nicht marquiret hat, in die Schule schicke; so daß derjenige, welcher die Schule gemachet hat, den andern nöthigen kann, seine Schule ganz zu marquiren.

Man schicket aus der Schule nicht in die Schule, sondern derjenige, welcher mit Unrecht in die Schule schicket, und die Points marquiret hat, wird selbst wegen desjenigen in die Schule geschicket, was er mit Unrecht marquiret hat, und man nöthiget ihn, diese Points wieder zurück zu marquiren.

Wer da saget ich gewinne acht Points, und nur ihrer sechse marquiret, wird wegen der zween Points,

ints in die Schule geschickt; und eben so wird auch derjenige, welcher saget, ich gewinne sechs Points, und ihrer achte marquiret, wegen der zweenen Points, die er zu viel marquiret, in die Schule geschickt. *)

So lange man noch nicht seine Steine gesetzet oder angerühret hat, kann man noch immer, wenn man acht oder zehn Points gewinnet, und nur ihrer viere oder weniger, als man gewinnet, marquiret hat, die übrigen marquiren, wenn man gleich schon seinen Scharpfennig verlassen hat, weil man ihn stets weiter fortrücken kann. Allein, so verhält sichs nicht mit demjenigen, welcher zu viel marquiret hat; weil man ihn nicht zurückschieben kann.

Wenn man austreten will, und noch Points über die zwölfe, die man zum Loche brauchte, übrig hat: so darf man sie nicht marquiren; denn sonst würde es nicht mehr erlaubet seyn auszutreten und abzugehen.

Derjenige, welcher ausscheidet, wenn er das Loch marquiret hat, welches er mit seinen Würfeln gewinnet, und welcher vergessen hat, seine Points

*) Was im Toccategli der Gegentheil zu marquiren vergessen hat, solches kann ich, wenn die Würfel vom Bret sind, und der Wurf durch die Steine gesetzet ist, annoch marquiren: hat er aber zu viel marquiret, so rücke ich seine Marque um dasjenige, was er zuviel gesetzet hat, zurück, und marquire mir dagegen mit meiner Marque so viel an, als er zu viel gesetzt hat.

Points zu demarquiren oder weg zunehmen, kann wegen dieser marquirten Points nicht in die Schule geschickt werden; indessen muß er sie doch demarquiren, weil ihm keine übrig bleiben dürfen.

Wenn er hingegen anhält und nicht abgeht, und alsdann, wenn er sein Loch marquiret hat, vergißt, die Points zu demarquiren, die ihm gedienet haben, dieses Loch zu nehmen: so wird er wegen der marquirten Points in die Schule geschickt. Wenn er indessen über zwölfe gehabt hat: so wird er nur wegen dessen, was mehr marquiret ist, als er übrig haben sollte, in die Schule geschicket.

Derjenige, welcher zwey Löcher gewinnt, und nur eines marquirt, darf das andere nicht mehr nachmarquiren, so bald schon einmal geworfen worden. Er kann auch wegen dieses Loches nicht in die Schule geschickt werden, weil man wegen der Löcher nicht in die Schule schicket, ob man gleich wegen der zu marquiren vergessenen Points mit mehr als einem Loche in die Schule kann geschickt werden. *)

Derjenige, welcher für das Zumachen marquiret, das er hat thun können, aber nicht gethan hat, weil er einen andern Stein angerühret, als denjenigen, der dazu dienen sollte, wird wegen dessen, was er marquiret hat, in die Schule geschicket, und genöthiget, den Stein zu setzen, den

*) Auch dies ceßirt im Toccateglie.

den er angerühret hat. Wenn es indessen dem Gegenspieler vortheilhafter wäre, daß er zumachte: so kann er ihn dazu zwingen; und marquiret nichts destoweniger für ihn die Points wegen der Schule.

Der Gegenspieler kann einen nicht verbinden, einen Stein in sein erstes Bret zu bringen, um den kleinen Jan zu halten, so lange er noch seinen machen kann; und aus eben der Ursache kann man, um bey den großen Jane zuzuhalten, keinen Stein in des andern Jan bringen, daß er daselbst stehen bleiben solle, so lange er noch selbst seinen großen Jan zu Stande bringen oder zumachen kann *). Indessen kann doch dieser Paß erlaubet werden, wenn er ledig ist, um einen Stein in das Bret des kleinen Jans hinüber zu bringen, wenn auf dem Felde nichts steht, welches die Zahl der beyden Würfel zusammen erreichet.

Man muß die Würfel nicht eher aufheben, als bis derjenige, der sie geworfen, solche gesetzen und genannt hat.

Die Würfel, welche auf die Leisten springen, und die, welche nicht recht gerade stehen, wenn sie gleich in dem Bretspiele bleiben, gelten nicht.

Zerspringt ein Würfel, so wird das Stück, welches mit den Augen erscheint, gezählet, und der

*) Im Toccateglie kann ich in des andern sein Feld hinüber gehen, jedoch muß solches, wie schon oben gedacht, mit 2 Steinen geschehen.

der Wurf ist gut. Liegen aber die beyden zersprungenen Seiten unten, und die beyden andern zeigen jede ihre Augen: so gilt der Wurf nichts, weil man nicht mit dreyen Würfeln spielet.

Man kann, wenn man den Rückjan machet, weder einen noch zween Steine in des Gegenspielers Hucke setzen, ob er sie gleich nicht mehr hat und auch nicht wieder nehmen kann. Indessen kann man doch wenn sie leer ist, den Paß daselbst borgen.

Wenn man die Hucke verlassen hat: so kann man sie mit Gewalt oder mit Recht durch den ordentlichen Wurf wieder nehmen. In dem ersten Falle muß der Gegenspieler seine Hucke nicht mehr haben.

Man kann in dem Rückjane nicht eher aufheben und herausnehmen, als bis alle Steine in diesem Brete sind, wofern es nicht des Zuhaltens wegen geschieht. Denn alsdann kann man in eines fort bis auf die Leiste setzen; und sogar mehr als einmal, wenn sich der Fall ereignet.

Man ist verbunden, in dem Brete des Rückjans alles zu geben und zu setzen, was gesetzet werden kann. Aus diesem Grunde darf man niemals einen Stein aus dem Trictrac nehmen, als wenn man die Zahl nicht mehr geben kann, daß ist, wenn mehr Augen geworfen worden, als sich noch Felder zwischen dem entferntesten Steine und dem Range oder der Liste des Bretes befinden.

Derjenige welcher zuerst aufhebet und heraus kommt, gewinnet vier Points, wenn sein letzter

Wurf

Würf simpel ist. Hat er aber eine Doublette, so gewinnt er sechs Points*), und fängt wieder zu erst an zu werfen.

---

# Das VII. Capitel.

## Wie man sich in diesem Spiele verhalten muß.

Beym Anfange des Spieles ist es gut, daß man alle die Augen, die unter sechsen sind, mit Steinen von den Hausen setzet, und wenn man sechs Aß, sechs Daus und sechs Tres wirft, solches mit einem einzigen giebt.

Es gehöret viel Aufmerksamkeit zu diesem Spiele, und man muß sich angewöhnen, wenn man geworfen hat, herum zu sehen, ob man nicht dem Gegenspieler entweder seine Hucke oder seine bloßen Steine auf eine oder mehr Arten schlägt.

Man muß sich aller Gelegenheiten bedienen, die man hat, Bände zu machen; und indessen sich doch nicht sehr entblößen, noch sein Spiel zu weit fortrücken, aus Furcht, es möchten sich einige Steine verlaufen, und das Zumachen schwer machen.

Man muß sich enthalten, mit den schon abgetragenen Steine sechse zu setzen, so lange man kann,

*) Im Toccategli hat er den Satz oder das Spiel gewonnen, und fängt wieder zuerst an zu werfen.

kann, damit man dadurch entweder zumachen, oder die Hucke nehmen könne.

Man muß nicht versuchen, den kleinen Jan zu machen, wofern man nicht im Anfange Asse, Däuser und Dreyen wirft. Zween oder drey Würfe können den Ausspruch davon geben.

Hält sich der Gegenspieler dabey auf, daß er den kleinen Jan machen will: so muß man mit seinem Spieler vorrücken, alles mit einem Steine hintereinander geben, und seine Steine in dem Brete des großen Jans ausbreiten, damit man desto eher Hucke nehmen, und des andern seine nebst seinen bloßen Steinen schlagen können.

Man muß vorzüglich vor allen den siebenten Band machen, welcher der Teufelsband ist; und wenn man unter vielen die Wahl hat, diejenigen, die hinter einander folgen, vorziehen.

Man muß fleißig die Würfe bemerken, die dem Gegenspieler am meisten zuwider sind; und sich auf solchen Zahlen bloß geben, vornemlich, wenn er nur einen Wurf für sich und zween dawider hat.

Wenn der große Jan des Gegenspielers gemacht, und sein Spiel zusammen gerücket ist: so muß man sich merken, welche Zahl er nicht würde setzen können, ohne aufzubrechen, als alle Sechsen, Sechszink, alle Fünfen, oder Sechsquatuor u. s. w. Alsdann muß man die Steine von denen Feldern wegnehmen, auf welche diese Zahlen treffen. Dadurch nöthiget man ihn, aufzubrechen, und seinen

nen Steinen in das Bret unsers kleinen Jans gehen zu lassen.

Wenn das Spiel des Gegners schlecht ist, und ihm nur noch vier Points fehlen, sein Loch voll zu machen; so ist es gut, daß man sich decke, damit er nicht schlage. Denn wenn er schlägt: so marquiret er die Partie mit einem oder zween, und geht ab.

Stünde sein Spiel so, und man gäbe ihm durch Blindschlagen hinlängliche Points, das Loch voll zu machen; er stellet sich aber, als wenn er solches nicht wahrnähme: so muß man ihn anhalten, diese Points zu marquiren. *) Durch dieses Mittel kann er nicht abgehen. Fehlten uns indessen nur die Points dieser freywilligen oder nicht freywilligen Schule, das Loch voll zu machen, so muß man sich derselben bedienen, weil man dadurch alle seine Points vertilget.

Wenn man seinen großen Jan machet: so ist es gut, daß man sich zum Meister des Spieles mache, damit man abgehen könne, wenn man das Loch gewonnen hat, vornemlich wenn das Spiel des Gegners gut zubereitet ist. Dieses glücket einem, wenn man die Steine, die er blind schlagen könnte, decket oder wegnimmt. Hat er aber noch zween Bände zu machen, oder seine Hucke noch nicht: so waget man nichts, wenn man seine Steine im Brete des kleinen Jans ausbreitet, um sie blind oder falsch schlagen zu lassen.

um

*) Dieses fällt im Toccategli ganz weg.

S

Um den großen Jan desto länger zu halten, muß man seine Steine, so viel man kann, auf das erste Feld seines zweyten Brets bringen, damit man keine Sechse zu setzen habe. Denn wenn man eine wirft, so hält man zu, indem man sie nicht geben kann, und der Gegenspieler marquiret nur zwey Points für jeden Stein, den man nicht setzet.

Wenn man genöthiget ist, den großen Jan durch Cinque Quatuor aufzubrechen, und der Gegenspieler auch bald ausbrechen muß: so ist es zuweilen vortheilhafter, zween Steine auf die Gefahr, daß sie möchten geschlagen werden, blos zu machen, als ihm freyen Paß zu geben. Hierdurch wird er wenn er Cinque Quatuor, alle Fünfen, Sechsquatuor oder Sechscinque wirft, ebenfalls genöthiget, aufzubrechen.

Enfilade nennet man, wenn einem die Würfel ganz zuwider sind, und man nicht zumachen kann. Ereignet sich dieses Unglück, und man hat noch einen oder zween Bände zu machen: so muß man Steine auf diese leeren Felder setzen. Dadurch sperret man dem Gegenspieler den Paß; und wenn sein Spiel weit vorgerücket ist: so nöthiget man ihn, auszutreten, nachdem er die Points marquiret hat, die er für sein Zuhalten, und weil er geschlagen, gewonnen hat. Brauchte er indessen nur noch eins oder zwey Löcher, um die Partie zu gewinnen, so müßte man anders spielen.

Wenn

Wenn der Gegner schon zugemachet und man seine Hucke noch nicht hat: so muß man sie nehmen, wenn man auch gleich bloße geben sollte. Denn bey allen Würfen, die er thun würde, würde er diese Hucke schlagen, welches ihm bey jeden, außer den vier Points für das Zuhalten, auch noch vier Points, wenn die Würfe einfach fielen, und sechs, wenn es Doubletten wären, eintragen würde.

Man muß, wenn man in den Rückjan geht, Acht haben, daß man aus der Hucke gehe, wenn man bald zumachen will; und vornemlich, wenn der Gegner nur noch zween Bände in dem Brete seines großen Jans hat. Denn sonst würde man genöthiget seyn seine Steine zu verlaufen, wenn man ein oder zwey Aß würfe, und die Rückbinde nicht zu Stande bringen oder zumachen können.

Man muß, so viel als möglich ist, nach den Regeln und der Stellung seines Spieles und des Gegenspielers seines spielen, und dabey viel Klugheit haben, und nicht ohne eine Art von Gewißheit anhalten, oder fortfahren, daß man nicht könne enfiliret, oder einem der Paß versperret werden.

Man lernt niemals recht gut Trictrac spielen, wofern man sich nicht sehr angewöhnet, so bald man geworfen hat, herum zu sehen, ehe man seine Steine anrühret, ob man nicht des Gegners seine oder seine Hucke schlägt. Geschickte Spieler übersehen in einem Augenblick was sie schlagen können. Wenn man hierin zu einer Vollkommenheit gelangt ist: so machet man keine Schulen mehr.